キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO®

Estpolis II
エストポリス伝記™

オフィシャルガイドブック

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



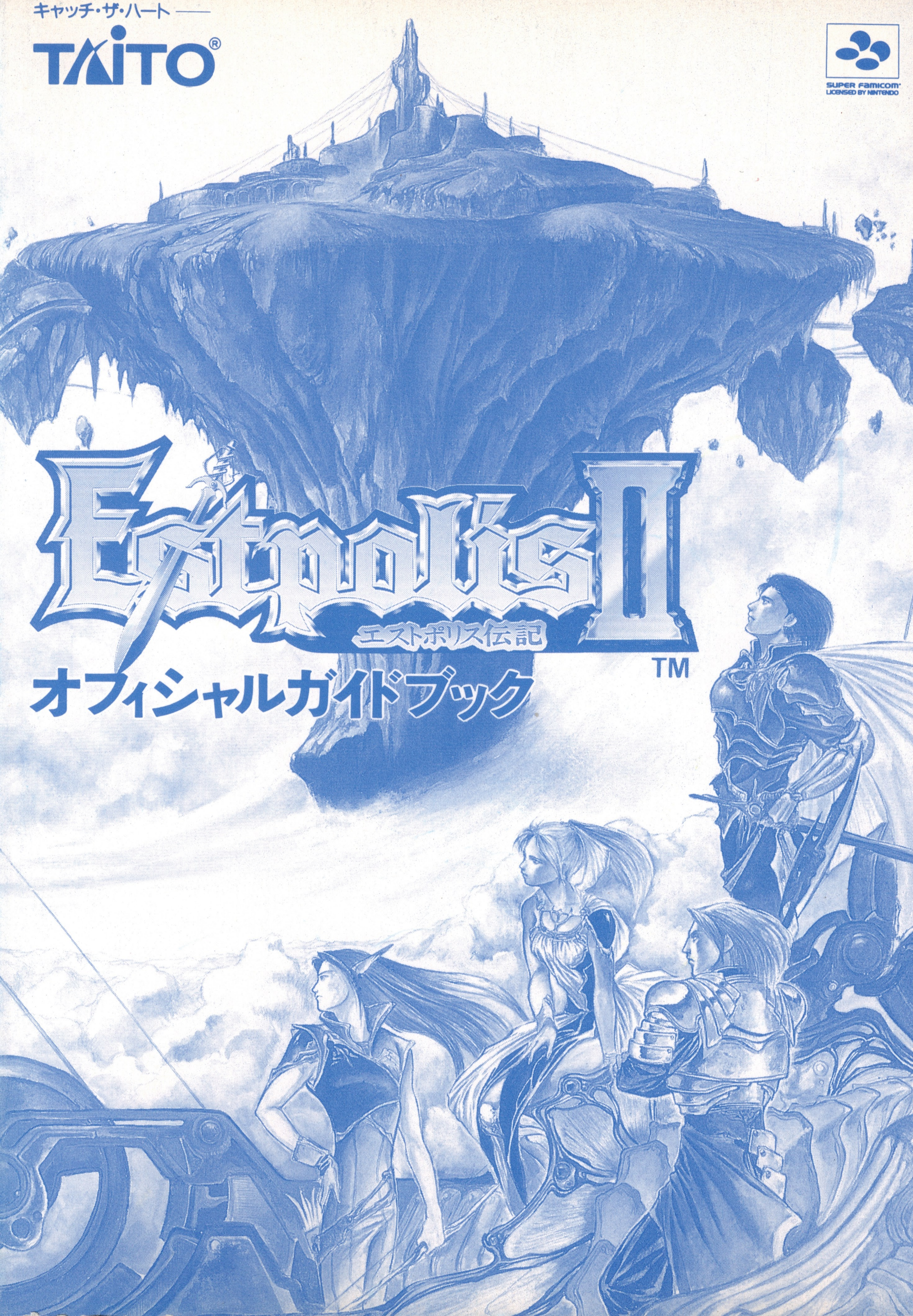
キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO®

SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO

Estpolis II
エストポリス伝記™

オフィシャルガイドブック





Estpolis II
エストポリス伝記

™

[OFFICIAL GUIDE BOOK]



Contents.

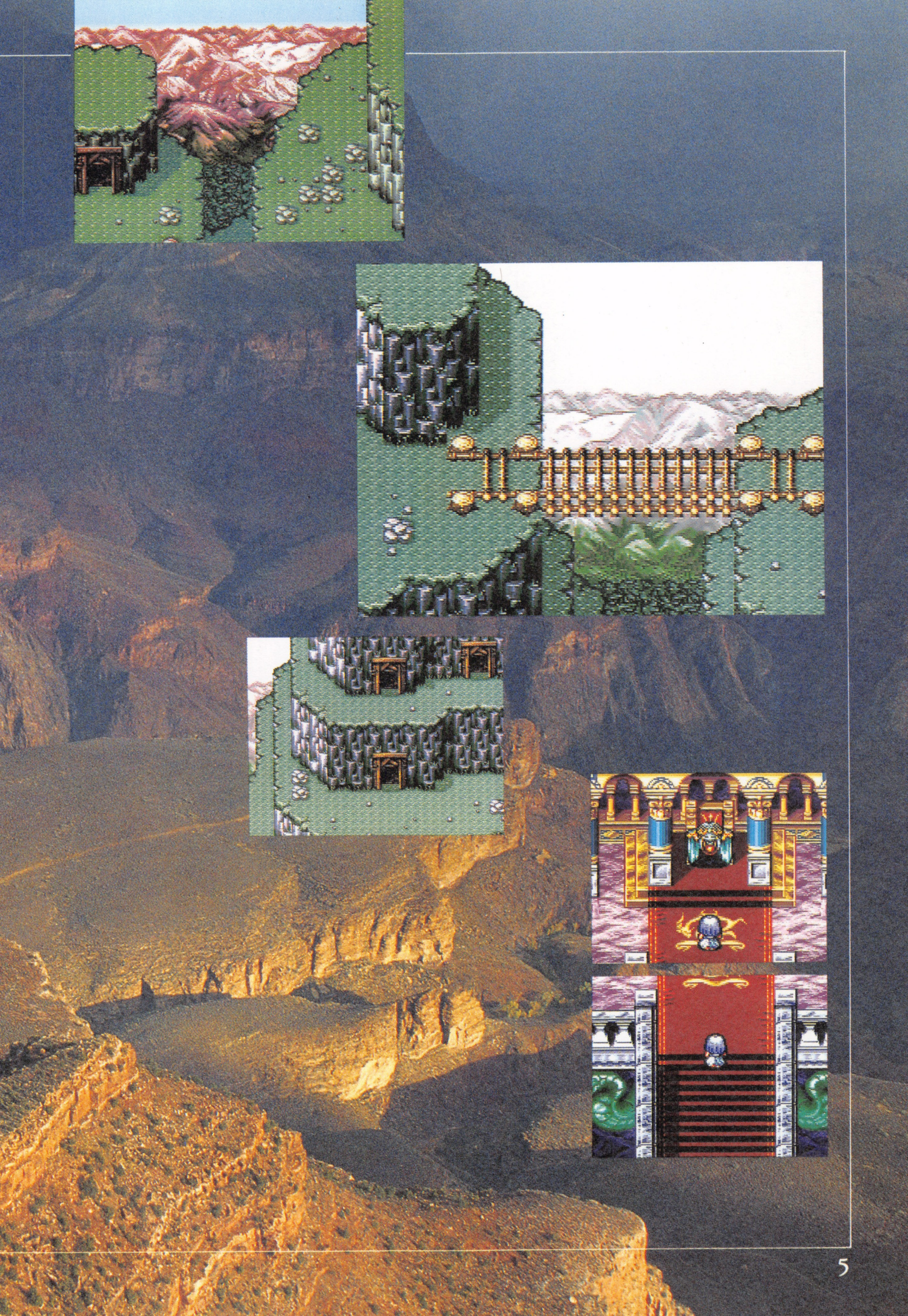
［エストポリス伝記Ⅱ オフィシャルガイドブック］

Prologue プロローグ

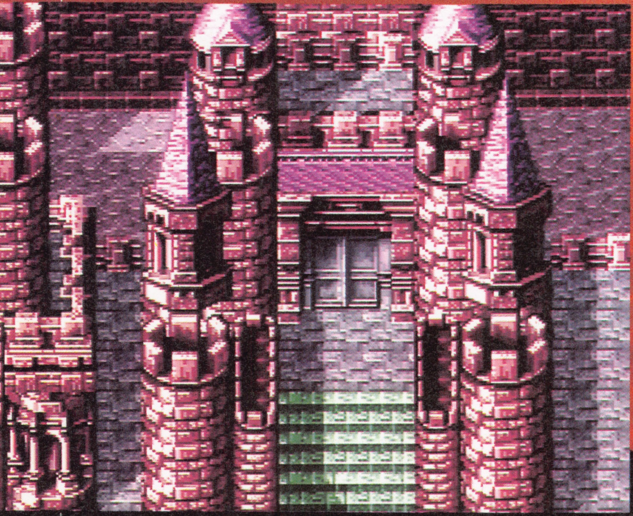
なぜ、その剣は存在するのか……？　その問に答えられる者は誰もいない。
全知全能である絶対神、アレクディアスでさえも、答えを探していた……。
————有意転換。悠久の時の流れに、逆らえる者は誰もいない。
しかし、果てることのない誕生と消滅の間にも、その剣だけは存在し続けた。
そして時が満ち、剣は共鳴を始めた。最後の断末魔なのか、新たなる誕生なのか？
「審判の時が来た」アレクディアスはその剣を見つめ、つぶやいた……。
神をも倒せる、唯一の剣。デュアルブレードがその力を開放しようとしていた……。

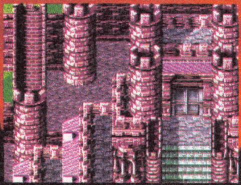


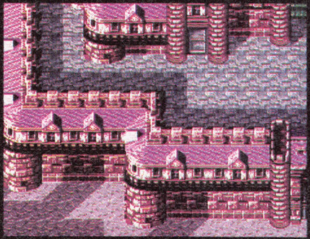




遙かノースランドの辺境に位置する、小さな町、エルシド。そこに一人の青年がいた。
彼の名はマキシム。誰に教わったわけでもなく、彼は戦いのすべを知っていた。
彼はものごころつくころから剣と共にあり、そして剣は人々を守るために存在した。
エルシドは平和な時の流れを刻み続けていた。ある、異変が起こるまでは……。
それは平和を祈る夜空を切り裂いた、一筋の光だった。天空を覆う尾を引いて、
光はかなたに消えていき……そしてマキシムの心には不吉な予感が芽生え始めた。
そしてまもなく、邪悪な気配があたりをつつみ、大地は変わり始めた……。







遥かなる虚空島へ



Characters キャラクター

「エストポリス伝記」で、伝説の勇者として
語り継がれていた４人の若者たち。
彼らが今回の物語の主人公です。
マキシム、セレナ、ガイ、アーティー。
そしてその４人をささえた、影の冒険者たち。
エストポリスの真の歴史が、今、彼らの手によって
ひもとかれようとしています……。

戦うことが宿命だと
気がついたその日から……



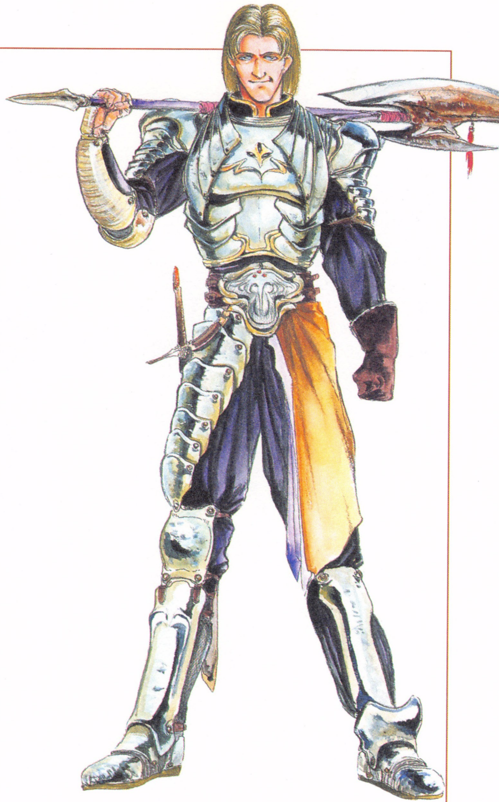
MAXIM

マキシム

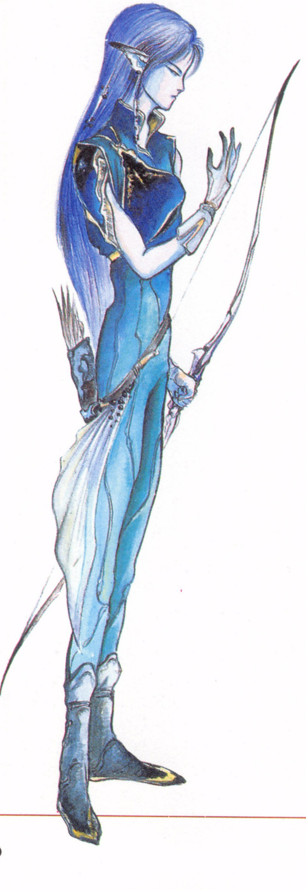
●種族／人間●年齢／21歳●性別／男
●身長／178cm●体重／68kg
●初期装備／ナイフ、クロス
●赤い髪、黒い瞳の精悍な顔だち。

■後に伝説の勇者と語り継がれることになる、物語の主人公。エルシドの町でモンスターハンターを生業としていたが、ある日、洞窟で出会った謎の女性に「旅に出て戦うことが宿命」と告げられ、半信半疑ではあったものの、好奇心を抑えきれず旅に出る決心をする。

GUY ガイ



●種族／人間●年齢／24歳●性別／男
●身長175cm ●体重／70kg
●初期装備／ショートソード、ハードレザー、ウッドシールド
●金髪、茶色い瞳、腕力が強く、がっしりた身体つき。
■辺境一の腕前を誇る剣士。妹のヒルダが誘拐された事件をきっかけにマキシムと知り合い、行動を共にするようになる。細かいことを気にしない、おおらかなタイプで、豪快にして爽快。多少ぬけているところもある。



アーティー ARTY

●種族／エルフ●年齢／？●性別／男
●身長／170cm●体重／43kg
●初期装備／ハンマーロッド、シルバーローブ、ゴールドグローブ、ゴールドバンド
●青い髪、青い瞳、中性的なイメージを持つほっそりとした身体つき。
■バーナン北の迷いの森で、マキシムたちと出会うエルフ。エルフ族の住む、森の村でひっそりと暮らしていたが、四狂神のたくらみによって村人を殺されてしまい、マキシムたちの力を借りて、彼らを倒す決心をする。

TIA ティア

●種族／人間●年齢／18歳●性別／女
●身長／162cm●体重／42kg
●初期装備／フライパン、ドレス、スモールシールド、ヘアバンド
●スカイブルーの髪、赤茶色の瞳、やや丸みをおびたやさしい顔だちの少女。
■エルシドの町で武器屋を営む、マキシムの幼なじみ。多少の武術の心得はあるものの、戦闘よりは料理の方が得意な普通の少女。マキシムを慕い、旅に出た彼を追ってくるけなげな、愛情溢れる性格の持ち主。





セレナ SELENA

●種族／人間●年齢／20歳●性別／女
●身長／167cm●体重／50kg
●初期装備／ロッド、ライトドレス、ブレスレット、レッドベレー
●青緑の髪、青い瞳、やさしさのなかに精悍さ、強さを秘めた、美しい女性。
■パーセライト王立軍の魔法剣士。自分より弱い男は認めようともしない、男勝りで勝ち気な性格。もちろんまわりからは自立した女性として見られているが、実は寂しがりやでやさしい一面も持っている……。

LEXAS レクサス

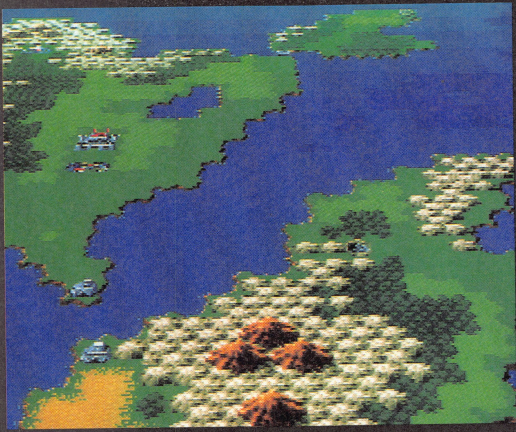
●種族／人間●年齢／35歳●性別／男
●身長／165cm●体重／63kg
●初期装備／バイスプレイヤー、白衣、セッターシールド、メタルクローシュ
●緑の髪、黒い瞳、口髭をたくわえた、貫禄十分のおじさんタイプ。
■本来の職業は発明家。エクセリオンに搭載するエンジンを発明、マキシムたちの旅の助けをしてくれる。その後も、海底へ潜る、空を飛行する等、エクセリオンのバージョンアップになくてはならない存在。





ハイデッカ HYDECCA

●種族／人間●年齢／26歳●性別／男
●身長／185cm●体重／75kg
●初期装備／ブロンズソード、アイアンメイル、ブロンズシールド、ロックヘルム
●堅い青い髪、緑の瞳、かなり男まえ。
■バウンドキングダムの剣士。自称地上最強の男。事実、腕前はかなりのもので、非常に男まえではあるが、お調子モノなので地元の女性たちにはあまり相手にされていないらしい。一度会うと忘れられない豪快な性格。



GAME GUIDE

ゲームガイド

「エストポリス伝記Ⅱ」で新しく登場したゲームシステム、冒険を進めていく上で必要なテクニック、戦闘のしかたや魔法の使い方。あなたの旅をナビゲートする、さまざまなシステムを、ここでまとめて紹介していきます。



Step Move System

「エストポリス伝記Ⅱ」から導入された、ダンジョン内専用の操作設定です。
持ち上げる、斬る、飛びおりるといった特別な動きから、敵との戦闘遭遇まで、
ステップムーブシステムで多彩な冒険が可能になりました。

ダンジョン内での主人公の動き

ステップムーブシステムでは、主人公の動き方がとっても重要。例えば一歩進む、という行動を「１動作」と数えるとすると、６歩動いたら「６動作」になるよね。ステップムーブでできるアクションはみんなこういうふうに数えることができるのだ。例えば剣をシュッと振ったらこれも「１動作」。柱をグイグイっと２回押したらこれは「２動作」ってわけ。この「動作」の数が、仕掛けを解くきっかけを作ったりすることもあるのだ。







ダンジョン内では剣を使える

マキシムが剣を持っていなくても、ダンジョン内では特別な剣を使えるのだ。この剣は草やツタを斬ったりできるけど、敵は斬れない。隠れた扉や階段を見つけたいとき、草に行く手をはばまれているときなどに使用しよう。





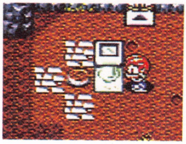
段差のある場所を飛びおりる

ダンジョン内で写真のような場所を見つけたら、十字キーをおりる方向に向かって押してみよう。マキシムがジャンプして飛びおりるはずだ。はしごも階段もない小部屋を見つけたら、迷わず踏みきり場所を探してみてね。



柱やブロックは押せるのだ

柱やブロックの隣に行って、Aボタンを押しながら十字キーで方向を決める。と、マキシムがグイグイっと押し始めるのだ。スイッチの上に乗せたり、隠れた階段を見つけたり。この「押す」動作はものすごく重要だぞ。

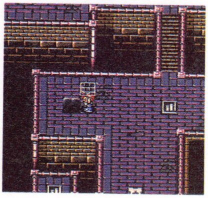


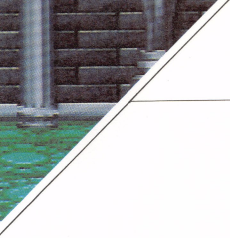


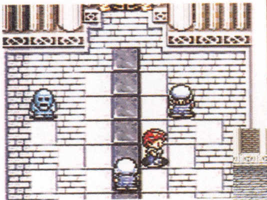
持ち上げたり、置いたりできる

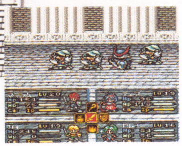
ツボ、木箱、氷のかたまりなんかはAボタンで持ち上げたり置いたりできる。スイッチの上に置いたり、仕掛けを解くために決められた位置に置いたり。氷のかたまりは溶岩の中に置くと道ができたりするぞ。





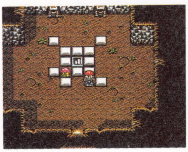






モンスターとの戦闘はどうなる

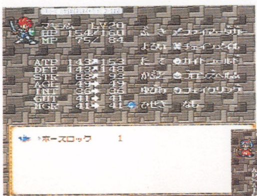
ダンジョン内では、目に見えるモンスターと接触すると、戦闘に入る。ここはフィールドと違って敵もステップムーブシステムで動いているから、マキシムが「1動作」すると基本的には敵も「1動作（素早い敵だと2動作、3動作もあるぞ)」する。動きをよーく見ていれば接触せずに進むこともできるし、誘導してスイッチを踏ませたり、アローを使って動きを止めたりすることもできるから、倒すだけが使命ではないことも覚えておこう。

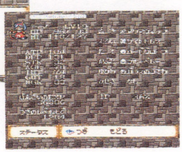




パズルとリセトの関係は？

魔法とスキルリングの「リセト」は時間を戻す便利な効果を持っている。柱やブロックを動かすパズルで、動かし方を失敗し、どうしようもない、と思ったら迷わずリセト。すべて初期位置に戻るのだ。ただし、このリセトはあくまでも生命を持たないものにしか作用しないので人と話したりした過去は戻せない。また、リセトの魔法はマキシムしか使えないので、マキシムが戦闘不能になっているときはスキルリングでセレクトしてね。





パラメータは常にチェックして

ダンジョン内には写真のようなセーブや回復のポイントもあるけれど、そこにたどりつくまでは常に危険と隣り合わせ。中にはかなり時間のかかるパズルや、たくさんの敵を一気に倒さないと進めない場所もある。パーティー全員の健康状態には気を配って、無理のない行動を取ろう。また、装備するものやアイテムによってキャラクターのパラメータはかなり変化するので、お店などで買い物をしたら必ず全員のパラメータをチェックしよう。

斬る　持つ置く　押す　アロー　ボム　フック　ハンマー　ファイアーアロー



Step Move System

さまざまな仕掛けやパズルに満ちた「エストⅡ」のダンジョン。ステップムーブシステムの応用とスキルの使い方、そしてあなたのひらめきで、どんな難かしい問題も必ず解けるはずです。

扉は必ず開かれる……！

洞窟や城、迷宮の中には、扉がたくさんある。もちろん普通に開くものもあるけれど、中には鍵がかかっていたり、仕掛けを解くことによって開いたりする特別な扉もあるのだ。鍵の扉は、鍵穴がついているので見てすぐわかるけど、仕掛け扉は前に立ってみないとわからない。開かない場合は、まず部屋の中をぐるりと見渡してみよう。レバーやスイッチ、動かせる柱やブロックはないかな？　注意すれば、必ずヒントになるものがあるはずだ。落とし穴だって、何かを見つけるためには必要な一手かもしれないのだ。



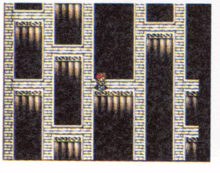


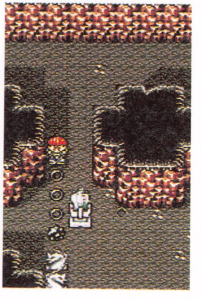


仕掛けを見やぶる方法は？

基本として、できそうなことをすべてやってみることが大切。たとえば草がはえていたら斬ってみる。ブロックや柱があったら押してみる。ツボがあったら持ち上げてみる。失敗したってリセトがある！　とにかく動かしてみることが大切だ。床の模様や、あやしいキズなんかは、何かを置くための印かもしれない。そう思ったらとにかく何かを置いてみる。一見なんのへんてつもない床に乗ってみたら動くかもしれない。川に柱を落としたら足場になるかもしれない。とにかくトライだ。

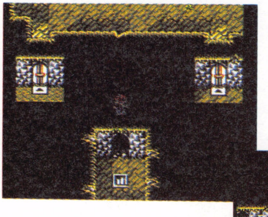


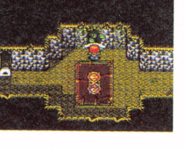


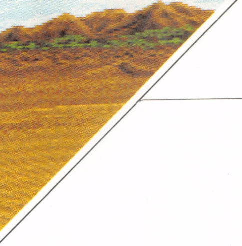


見えない隠し通路を探し出せ！

見えている部屋に行けないときにダンジョン内の隠し通路を探してみよう。ダンジョン内には壁のヒビ割れがいっぱいあるけど、その中には隠し通路への目印になっているものが、ごくまれにあるのだ。怪しいな、と思うところは壁に向かって十字キーを押してみよう。また、まったくそういった目印がないところでも、たとえば水の中に柱で足場を作ったらふっと入れるところがあったりする。見える場所には、基本的には同じ階から行ける、と考えていろんな場所を調べてみよう。





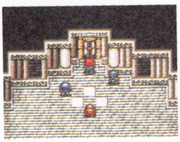


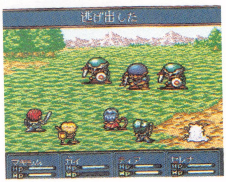
応用編



ヒントの裏を読め！

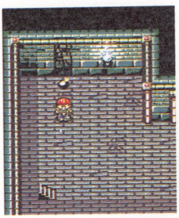
ダンジョン内の壁にある不思議な銀のプレートを見たことあるかな。このプレートには、パズルや仕掛けを解くためのヒントが書かれているんだけど、必ずしも直接的な解き方が書いてあるわけではない。だけど、きっとキミのひらめきのきっかけになるはずだから、困ったときにはプレートをチェックしよう。

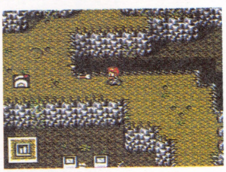


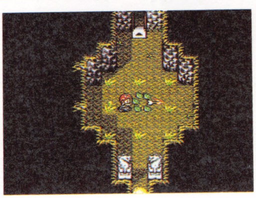


逃げることも大切

洞窟や迷宮で出会う敵は目に見えているよね。この敵たちは接触すると戦闘になるけど、倒さない限りはその部屋にいつづけるのだ。つまり接触して戦闘になっても逃げてしまえば敵はその場に相変わらず存在しているってこと。これの何が大切かというと、たとえば敵にスイッチを踏ませたい場合。倒すといなくなっちゃってもう一度部屋に入りなおしたりしなければならないけど、逃げている限りはいる、ということなのだ。部屋の様子をよく見て、必要なモンスターは倒さないようにね。











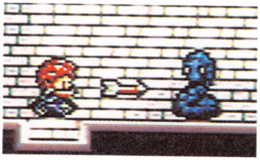
動作数を利用しよう

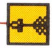
これはスキルにもかかわることだけど、マキシムのステップムーブのアクションはすべて動作数に数えられる。スキルの爆弾は仕掛けてから6動作で爆発するけど、6歩も離れたところに行きたくない場合、その場で6回剣を振ればいいわけ。またアローで動きを止めた敵はマキシムの8動作で動きを復活する。だからその敵にかかわりたくないときは8歩で逃げ切れる位置からアローを射るようにする、とかね。これは前半からかなり使うテクニックなので、よーく把握しておこう。

Skill's Item



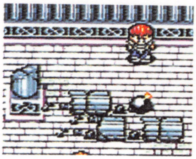
ステップムーブ中に使える、便利なスキルアイテムは
リセトのスキルを入れて全部で6種類あります。
数に限りがないので手に入れたらずっと使うことができます

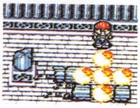




アロー

敵の動きを8動作分止められる、便利なアロー。遠くから射ることができるので、離れた場所のスイッチやレバーを入れたりすることもできる。これだけは最初から持っているので、とにかくいろいろなところで試しうちしてみよう。

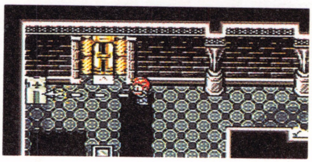


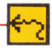




ボム

仕掛けてから6動作で爆発する、ボム。旅の途中で手に入る。ヒビの入った床や壁、草、岩、木箱などを吹き飛ばすことができるのだ。ヒビを壊すと通路や部屋が発見できることがあるし、一度にたくさんの草を吹き飛ばしたいときも試してみて。

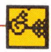




フック

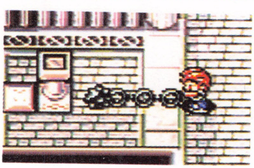
旅の途中で手に入るかぎ針付きバネフック。川などの向こう側にある柱やクイに向かってフックを使うと、引っ張れられて渡ることができるのだ（ただし足場をチェックしてね）。もちろん敵の動きを止めたり、遠くのレバーを入れ替えたりすることもできるぞ。

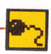




ファイアーアロー

アローと同じく、敵を8動作分止めたり、遠くのレバーの入れかえができる上に、草を燃やすことまでできる、アローのバージョンアップ版。遠くから草を燃やしたい、なんてときにはこれを使ってみてね。これも旅の途中で手に入るはずだ。



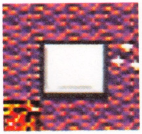


ハンマー

フックと同じようなバネの先にハンマーがついている。敵の動きを止められるし、遠くからヒビの入った壁や岩を壊したい、あるいは柱を押したいなんていうときはこのハンマーを使うといい。ただしスイッチは変えられないので注意。旅の途中で手に入るぞ。

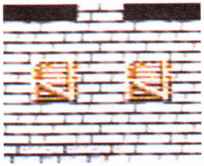


上級テクニック編





ブロックは押せる。だいたい床の模様や印の上なんかに押していくとスイッチが入って扉が開いたりする、ということが多いのだ。





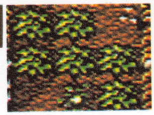
木箱は持てる。壊せる。持ってどこかに置く、あるいは壊して下に隠れた何かを見つけるというのが基本。場合によっては敵の道をふさぐように置いたりすることもできるね。

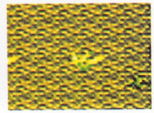


ツボは持つだけ。置く場所が問題になるわけだ。印や模様をよく調べて、置く位置を決める。Rボタンで持ったまま方向転換の技も忘れずに。

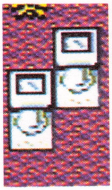


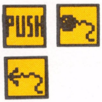




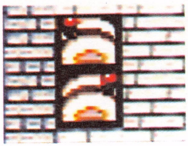


草は斬る、燃やす、吹き飛ばす。ただし、ダンジョン内には2種類の草があって斬ったり、燃やしたりしたあとに数動作で復活してしまうものがある。試し斬りしてみて調べよう。





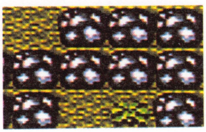
柱は押せる、矢が当たる、フックが引っかかる。押してある形を作ると扉が開く、とか水に落として足場にするというのが一般的だね。



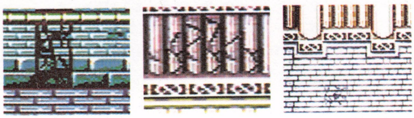


フックや剣、アローでスイッチの切りかえができる。ただし、左右からアローで切りかえる場合は、それぞれ討った方向に切りかえることができるのだ。



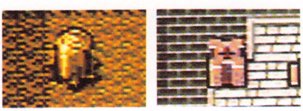


写真のような岩は、ハンマーで壊すことができる。行く手の障害物になったら壊してみよう。





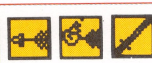
壁や柱のヒビはボムやハンマーで壊すことができる。このヒビは、隠し通路、隠し部屋があることが多いので、必ず壊してみること。大切なアイテムが取れたり、道が開けたりするはずだ。



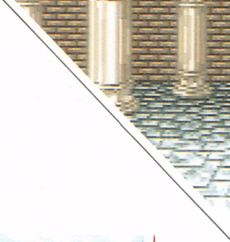


フックが引っかかる。クイのあるところではブロックや柱は押せないので注意してね。



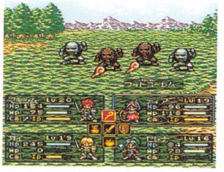


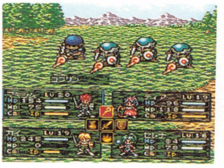
アロー、ファイヤーアロー、剣で入れることができる。通れない場所をはさんでスイッチを入れたいときは飛び道具を使って入れることを忘れずに。



Battle System

**マキシムたちが冒険の行く手で戦うことになる無数の敵たち。
力の強いもの、特殊な攻撃をしてくるもの、魔法を使うもの。
それぞれの特性に合わせたバトルテクニックをマスターしましょう。**







敵との遭遇はフィールド上で

ダンジョン内では目に見える敵と戦いが起こるけど、フィールド上、海上では、前ぶれなしの遭遇、エンカウントによって戦闘が始まるのだ。敵と遭遇すると、画面が回転し戦闘画面に切りかわる。まず、隊列、コマンド、逃げるの3種類の中から行動を選び、攻撃の場合はコマンドで戦闘開始。新たに表示される魔法、攻撃、防御、アイテム、IPの5種類のコマンドから、行動を選んでいく。ある程度経験をつんだあとだと、敵の特性を見きわめられているから、たとえば火系の魔法に弱いヤツ、とかを見て、その敵にあった攻撃方法を選べばいい。初めて出会う敵のときは、隊列を考えて、あまり無理な行動をとらず、様子を見よう。

魔法は効率よくかけることができる

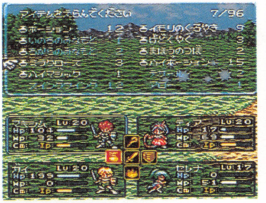
「エストⅡ」の魔法は、かなり進化している。敵の種類グループを問わずに、かけたい相手を何匹でも選んでかけられるのだ。出現した5匹の敵が、たとえば右はじのヤツと真ん中のヤツだけ火系の魔法に弱いとしよう。そうしたらその2匹を十字キーで選んでAボタン、また選んでAボタン。かけたい相手をすべて選び終わったらもう一度Aボタン。これでOKだ。もちろん全員を選びたいときはRボタンで一発全員選択も可能。キャンセルするときはBボタンだ。これで効かない相手に無駄に魔法をかけずにすむってことだね。ただし、大勢にかける分、効果は減少するし、特定の魔法を使えるキャラクターも限られているので、そのあたりを十分考えておこうね。

■戦闘の流れ

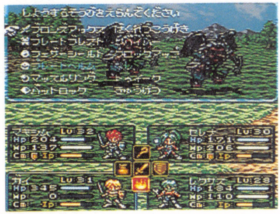
- 敵とのエンカウント
  - たいれつ
  - コマンド
    - 攻撃 → 相手選択 → 戦闘開始
    - 魔法 → 項目選択 → 相手選択 → 戦闘開始
    - アイテム → 項目選択 → 相手選択 → 戦闘開始
    - 防御 → 戦闘開始
    - IP → 装備品選択 → 相手選択 → 戦闘開始
  - 逃げる

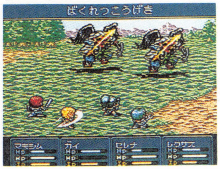
戦闘の流れは、チャートにするとこんな感じになるが、最後のコマンドを入力するまではBボタンで一つ前のウィンドーに戻ることができるし、敵への攻撃のタイミングはターン制なのであせらず選んでいこう。戦闘中は画面下のパラメータバーに要注意。

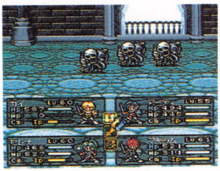
勝利編















隊列を考えること

二人以上のパーティーの場合、前列、後列があるのがわかるよね。この隊列で攻撃を受けたときのダメージが微妙に変わってくるのだ。もちろん後列の方がダメージを受けにくいので、防御力の弱いキャラクターは後列に配置してやろう。

IPを利用すべし

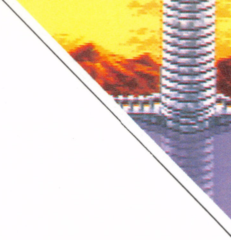
IPとは、マキシムたちが戦闘中などに感じた「怒り」の力。その力に反応する装備品から不思議な効果を引き出すことができる、という魔法のような力なのだ。ある程度蓄積されると使うことができるんだけど、IPを戦闘中選択すると、この力に反応するアイテムが表示される。アイテムによって攻撃、回復、補助などと効果は変わるけど、ＭＰが足りないとき、このIPを使えば、魔法と同じような効果が期待できる場合もある。Ｘボタンで効果を見ることができるよ。

アイテムも活用しよう

戦闘中、やはり最後に頼れるのはアイテムだ。MPがもうない、IPもたまっていない、でもパーティー全員息も絶え絶え、なんてときのため、回復系のアイテムは切らさず持ち歩くようにしよう。また、アイテムによっては魔法攻撃をしたときのような効果が出るものや、敵全員に対して効果が出るものなどいろいろある。手に入ったときが使い時だと思って惜しまずに！

先制攻撃をめざせ!!

ダンジョン内で戦闘が起こるとき、先制攻撃ができるのは知っているかな？　ダンジョン内でモンスターのバックを取ると、先に攻撃できるので、戦闘がかなり有利になるのだ。ただし、逆に、モンスターに後ろを取られると、こちらのパーティーの前衛、後衛が入れかかわり、戦闘はがぜん不利になる。素早さＡＧＬの高いモンスターと出会ったら、相手の動きを良く見て行動すること。自分たちのパラメータも常にチェックしておこう。

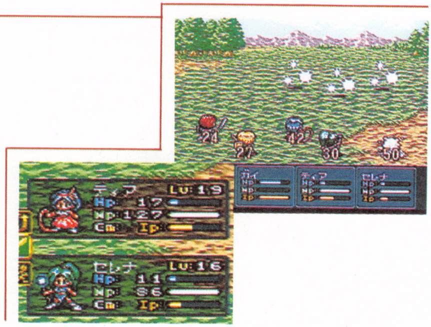


Ikari Power System

この怒りを力に変えることができたら……そう思ったマキシムたちにある日授けられた、不思議な力、怒りパワー。
特殊なアイテムにこの力を込めると恐るべき効果が現れます。

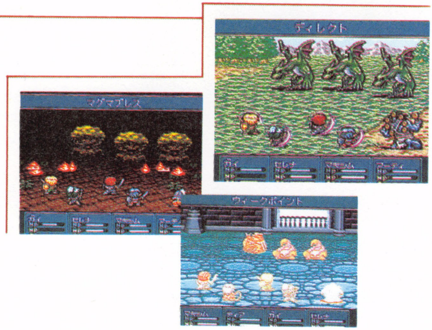
IPとはいったいなんだ?

戦闘中マキシムたちのパラメータ画面に表示されるIPというバー。戦闘を重ねるにつれてゲージが上がり、気づくといっぱいになっている。これがIPの蓄積を表すバーなのだ。このバーに一定以上のIPがたまると、マキシムたちはこの力をアイテムや武器などに込め、戦闘中、特殊な能力を発揮することができるようになる。このIPは、どうやらマキシムたちが戦闘で受けるダメージの大きさと関係があるらしく、本人が攻撃を受ると上がっていくのだが……。



戦闘中に効果を発揮する

IPを使用できるのは戦闘中のみ。しかもIPが一定以上たまり、反応する武器、防具を持っているときに限られる。それだけ貴重な力だということなのだ。IPの効果は、一言で言うと魔力を必要としない魔法のようなもの。たとえばある剣にIPを込める、というコマンドを決定したとすると、IPを使用するキャラクターのターンがきたとき、その力が発揮される。その剣の持つ力が攻撃系の力だとすると、嵐のように敵に襲いかかり、かなりのダメージを与えることができるのだ。

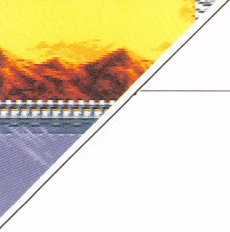


■IPコマンド使用まで

IPを使いたいときはまずIPゲージをチェック。これが一定以上でないとIPは使えない。IP反応アイテムのウィンドーにはアイテム名と、もたらす力が表示されている。使ってみないと具体的な効果がわからないものもあるはずだ。

IPゲージアップ → IPコマンド選択 → 装備品 → ステータスアップ系 / 回復系 / 攻撃系

怒の力編









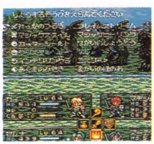
これがIPの効果だ

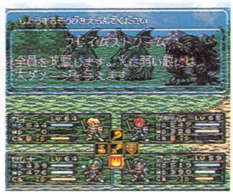
IPの効果は魔法の効果とだぶっているものと独自のものとがある。細かく分けると、攻撃系、攻撃補助系、回復系、回復補助系、ステータス一時的アップ系、に分けられる。だいたいの場合、武器なら攻撃系、防具なら回復系、と想像がつくが、リング、秘石などになってくるとなかなか効果が想像できないものもあるはずだ。IPの名前が戦闘時に表示されるけど、これも直接効果がわかるものとそうでないものがある。たとえば「いかづちのいちげき」といえば、カミナリ攻撃系の効果がでるなとわかるし「バーニングアタック」といえば炎系の攻撃だな、とわかるよね。でも「うたごえラララー」とかいわれてもちょっと何が起こるかわからない。IPを使うときには、表示される名前とＸボタンで確認できる効果を良く覚えておこうね。

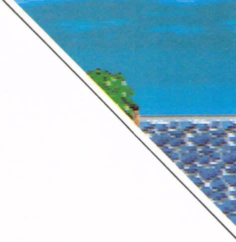
■IPに反応するアイテムとは

このIP反応アイテムはかなり限られた特殊なアイテムなので、どのくらいあるか、また、どれがどんな効果をもたらすかは残念ながらあまり知られていない。それでも少しだけわかっているものを紹介すると……まずは武器。ムチのウィップは炎系効果で強力攻撃できる「ほのおのいちげき」が出る。バトルナイフは雷系の効果のある「いかづちのいちげき」。ショートソードは「こおりのいちげき」で氷系の効果を発揮する。チェーンは「パトリオットアタック」で飛行系のダメージ。防具ならプチシールドの「はかいのしょうどう」で味方の攻撃力をぐんとアップ、クロスアーマーは「アンチドート」で毒を治癒。リングなんか使うと魔法の効果が出てくるし、秘石は敵の特殊攻撃が、飛び出したりするらしい。とにかく想像もできない力を秘めているのだ。









Capsule Monsters

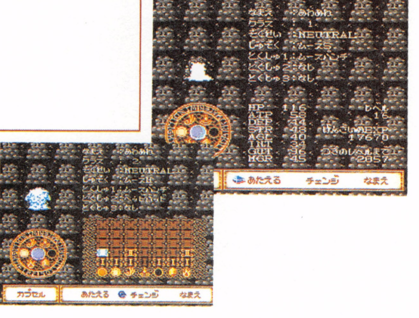
エストポリスの世界に存在するモンスターは、
決してマキシムたちに敵対しているものばかりではありません。
味方になり共に戦ってくれる特殊なモンスターもいるのです。

仲間にするにはどうするの



カプセルモンスターたちは世界のどこかにあるほこらや、迷宮の中で、マキシムたちとの出会いを待っている。邪悪な心を持つものには導かれない、というカプセルモンスターだが、もしどこかで出会うことがあったら、おくせず、そばに近づいてみよう。彼らはきっとマキシムの心に宿る正義に導かれて、仲間になってくれるはずだ。一度仲間になってくれたら、彼らは決して逃げることはしない。戦闘中弱って一時的に離脱することがあってもパーティーから去っていくことはないのだ。彼らの力を信じて大切に育てていこう。

カプセルモンスターのパラメータ

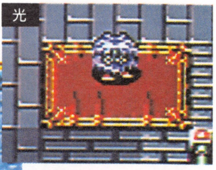


カプセルモンスターにもマキシムたちと同じようにパラメータがあり、これはキャンプ画面の「カプセル」で確認することができる。ほとんどのパラメータはマキシムたちと同じような意味を持っているのだが、ひとつ、GUT（根性）だけは一種独特の行動につながっている。それは「戦闘離脱」タイミングなのだ。GUTが低いモンスターは、かなり臆病で、自分のHPが低くなると戦闘からさっと離脱してしまう。戦闘中マキシムたちは彼らになんの命令もできないし、回復もできないのでこの行動はただ見守るしかないのである。

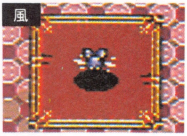
特殊能力とはなにか？

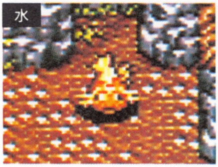


カプセルモンスターは属性やクラスによって攻撃や回復の特殊な能力を持っていて、これはキャンプ画面で確認できる。通常攻撃以外にこういった特殊能力を戦闘中使うことがあり、もちろんマキシムたちが指示できない以上、ベストなタイミングでこの能力が発揮されるとは限らないが、これはかなり頼れる能力なのだ。同じ属性の能力は次のクラスにも受け継がれるが、新しいものを覚えた際に前の能力を失ってしまうこともあるという。

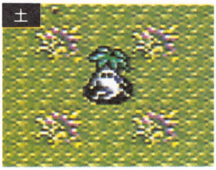


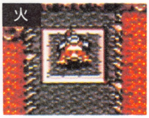












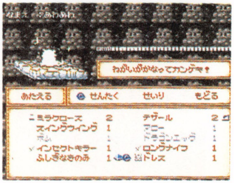
7つの属性、7種類のモンスター

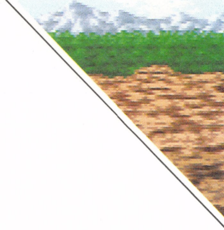
カプセルモンスターは古来7つの属性を持つと言い伝えられている。中立、水、土、光、風、火、そして闇。つまりマキシムたちが出会うことができるモンスターは7匹いる、ということだ。この属性によってカプセルモンスターの特殊能力、性格がかなり変わってくる。臆病だったり、男気があったり、魔法に弱かったり、素早かったり……。これはパラメータを見ることによってある程度わかるはずだが、やはり戦闘に出してみるのが一番わかりやすい。複数のカプセルモンスターを仲間にしたら、キャンプ画面のカプセルで、戦闘に出したいモンスターをセレクトしておこう。戦闘中彼らの行動から目を離さないようにしていればわかってくるはずだ。

2種類の成長ができる

カプセルモンスターは、マキシムたちと同じ通常のレベルアップの他に、クラスチェンジという成長をすることができる。通常のレベルアップは彼らの基本的な能力を上げていくものなのだが、クラスチェンジは外見から特殊能力まで変化する。戦闘で経験値をためることでレベルアップするのとは違い、このクラスチェンジはアイテムを食べることで達成することができる。カプセル画面でモンスターたちの要求するアイテムを食べさせているとゲージが上がり、満タンになると上のクラスへとチェンジするのだ。このアイテムはカプセル画面でセレクトを押すと見ることができる。ただし、クラスチェンジが必ずしも使い勝手のいいモンスターを生むとは限らない。前の方が良かった、と思ったらカプセル画面で以前のモンスターを簡単に呼び戻すこともできるのだ。それぞれの属性に4種類のクラスチェンジがあるので、すべてのモンスターを育て上げると28種類のモンスターを随時呼び出し可能になるわけだ……。

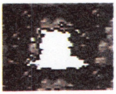






Capsule Monsters

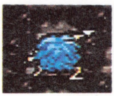
２８種類すべてのカプセルモンスターを仲間にするためには
マキシムたちが愛情を持って大切に育ててあげなければなりません。
いらないアイテムを食べさせるのも一つの方法ですが……。

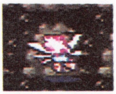

1

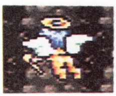

2


3

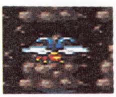

4


5


6


7


8


9


10


11


12


13


14

カプセルモンス

写真番号モンスター名／属性クラス／主な特殊能力（表記以外に覚えたり失ったりする場合があります）

【中立】平均的パラメータ、GUT高い。

■１ムースＳ／中立１／ムースパンチ
■２ムースＭ／中立２／ムースパンチ
■３ムースＬ／中立３／ムースパンチ、ヘッドバット
■４ムースＨ／中立４／ムースパンチ、ヘッドバット、たいあたり

【光】GUT高くSTR低い。回復系多数。

●５モジャモジャ／光１／かいふくのやり
●６スプライト／光２／ヒーリングキス
●７みならいてんし／光３／てんしのささやき、じょうかのいのり
●８ホーリナ／光４／てんしのささやき、じょうかのいのり、てんかいのいちげき

【風】AGL高く、攻撃をかわす。

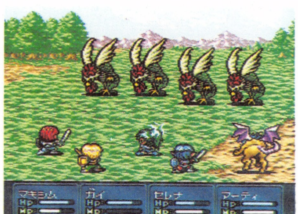
▲９アタックビートル／風１／かみつき
▲10ブルーバード／風２／くちばし、アイアンクロウ
▲11ウィングホース／風３／ライトニングボルト、けり
▲12ふうじん／風４／てっけん、かまいたち

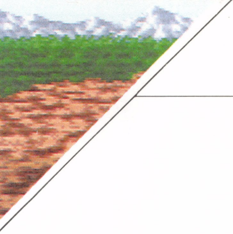
【水】全パラメータ高く特殊攻撃多数。

◆13レッドフィッシュ／水１／ウオキック
◆14ケロタン／水２／かえるのうた、ケロケロキック、パワートライデント

上手な飼育方法とは？

通常のレベルアップは、常に戦闘に参加させることが大切。しかも彼らが弱いうちは途中で戦闘から離脱しないように、早めに戦闘を切り上げることを必要とされるだろう。カプセルモンスターばかりを集中的に狙ってくるような敵はさっさと倒してしまうのが得策。また新しい土地などで、自分たちのレベルより高い敵と戦っているうちはカプセルモンスターの育成は一時中断。どうしても育てたい場合は楽勝の敵を選ぶこと。



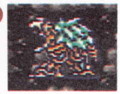


ター基本データ

◆15シージャイアント／水３／ちからのはどう、だいかしょう、パワートライデント
◆16らいじん／水４／いかずち、サンダーアーム
【闇】STR高く、GUT低い。特殊使う。
❖17マイコニド／闇１／げんかく
❖18ウルフマン/闇２/ウルフファング、ダークナックル
❖19ミニデビル／闇３／やみへのしょうたい、ハイパートライデント、あんこくのほのお
❖20レッサーデーモン／闇４／ダークスマッシュ、ジェノサイドブレス、あんこくのいかずち
【土】STR、DEP高いが、守ってばかり。
★21だいこんせんし／土１／だいこんキック
★22レッドキャップ／土２／あんさつけん
★23ジャイアント／土３／こぶし、かかとおとし、シェイクダウン
★24ストーンヘッド／土４／だいちのいかり、ヘッドバット
【火】STR高くGUT低い。特殊使う。
▼25アーマードッグ／火１／しっぽ
▼26ウィングライオン／火２／しっぽ
▼27ウィングリザード／火３／かみつき、アイアンクロウ
▼28アメジストドラゴン／火４／フレイムナックル、バーニングファング、フレイムブレス

15

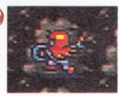
16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28


お好みのアイテムを？

カプセルモンスターは猫と同じで、おいしいものを食べるとそれ以下のものはもういらない、とか言い出すのだ。おいしいもの＝値段が高いものである場合が多く、言うがままに食べさせていると、マキシムたちはカプセル破産に追い込まれる。もちろんおいしいアイテムをあげてゲージをぐんと上げることも大切だけど、最初からあまり高価なものを与え続けないようにすることも、覚えておいた方がいいかもしれない……。



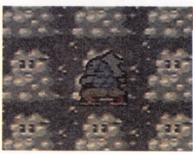
Capsule Monsters カプセルモンスター 秘密編

**あなたが大切に育てているカプセルモンスターには
じつはまだまだ、誰も知らない未知の力が潜んでいるのです。
カプセルモンスターが突然変異したら、あなたはどうしますか……？**

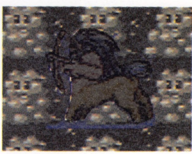

中立


風


光


水


闇


土


火

★突然変異したカプセルモンスターの姿は、まだ秘密。がんばって育てて、自分で見つけ出してね。

突然変異はなぜおこる？

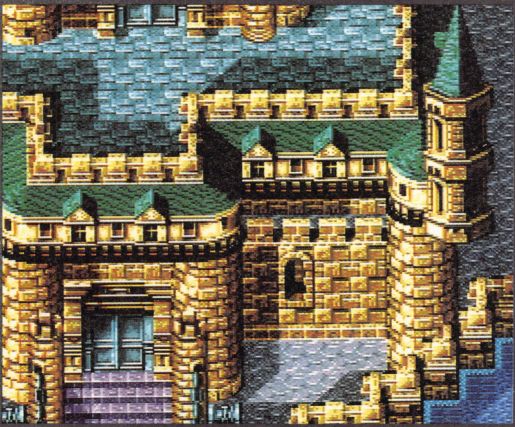
カプセルモンスターたちはある一定の条件下で突然変異を起こす。この突然変異の理由は良く知られていないけど、ただ、突然変異を起こすきっかけが、あるクラスのときに何かのアイテムを食べさせることらしい、ということはわかっている。ただし、このアイテムもクラスも属性によって違うので、たとえばクラス４の中立モンスターに「ふしぎなきのみ」を与えたら突然変異したとしても、他の属性のモンスターにはあてはまらないというわけだ。突然変異したモンスターはかなり強力になるという噂なのだが……。

アイテムと属性の関係について

カプセルモンスターが突然変異している間は、他のクラスのモンスターを呼び出すことができなくなってしまう。え？　じゃ、突然変異したモンスターを元に戻す方法はないの？　それが変異をおこす「アイテム」と「属性」の関係さえ、把握していれば、元に戻せるらしいのだ。どうやら突然変異を起こさせるアイテムは、モンスターの属性に対してある力を持つものらしく、元に戻すために必要なのも属性に作用するアイテムらしい。ヒントはアイテムの名前に隠されているらしいんだけど……。

使えるクラスのモンスターとは？

それぞれのモンスターが４つのクラスまであり、しかも突然変異まで起こすとすると、後半、マキシムたちはかなりの数のモンスターから、戦闘に連れていく一匹を選びださなければいけないことになる。どの属性のどのクラスがいいか、っていうのは、もう個人の好みになってしまうだろう。ただ、マキシムたちのパーティーを見て、その時点で攻撃系、回復系のどちらかがより必要かはわかるはず。ダンジョンに入っていく前に必ず、その場にてきしたカプセルモンスターを選択しよう。



WORLD GUIDE

ワールドガイド

さあ、いよいよマキシムの旅が始まります。出発の町、最初の洞窟、そして隣町へのほこら……。前半で身につけるテクニックはすべてのダンジョンで応用できます。マップとデータ、そして数々のヒントを加え解説します。

The town of Elcid

エルシドの町

マキシムの冒険が始まる町、エルシドだ。マキシムはモンスターハンターをしながら、武器屋を営む幼なじみのティアと日々仲良く暮らしている。しかし、ここ最近モンスターが増えてきた、とか不気味な赤い光が空を飛んでいった、など不吉な噂がささやかれており、マキシムの心には一抹の不安が芽生えて始めていた。そんなある日、交流のあった隣町サンデルタンへの洞窟の鍵が盗まれてしまう。マキシムは鍵を奪ったモンスターを追い、洞窟へと向かう。戦闘の末、モンスターを倒したマキシムのもとに、一人の女性が突然現われる。謎めいた言葉で、彼女はマキシムに語りかける。「あなたは旅に出て戦う宿命を背負っている」半信半疑で彼女の言葉を聞いていたマキシムだったが、自分の宿命を自ら確かめるために、旅に出る決心をするのだった。



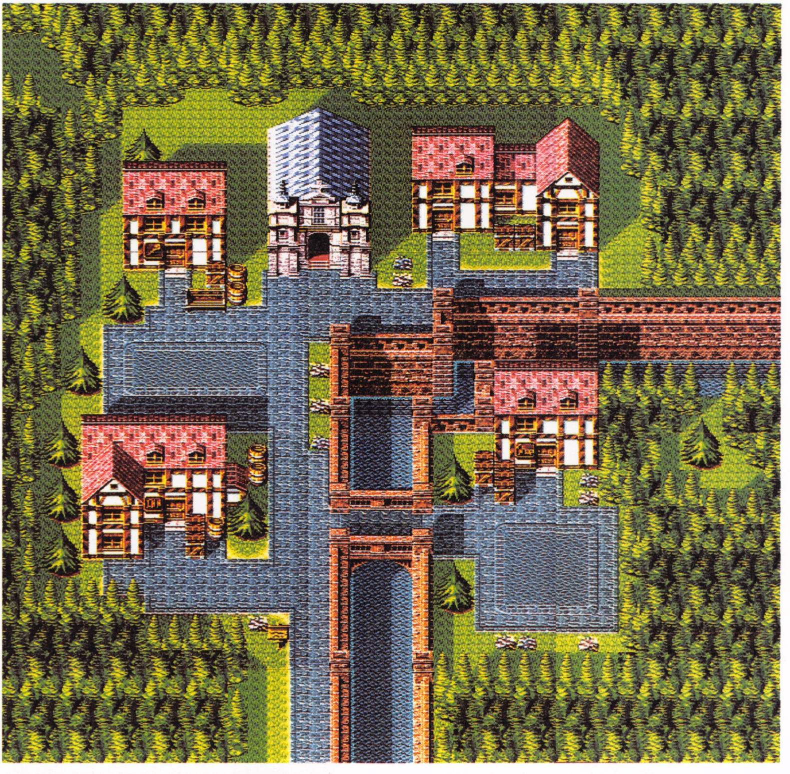
▲モンスターが異常に増えているらしい。モンスターハンターをしているマキシムにとっては商売繁盛かもしれないが……。



▲赤い光の玉……。モンスターが増えていることと何か関係があるのだろうか？　何かが起こり始めるのだろうか……？



▲サンデルタンへの洞窟で、モンスターに襲われ、鍵を奪われてしまった！　ここはやっぱりマキシムが出かけるしか……。



ELCID TOWN DATA

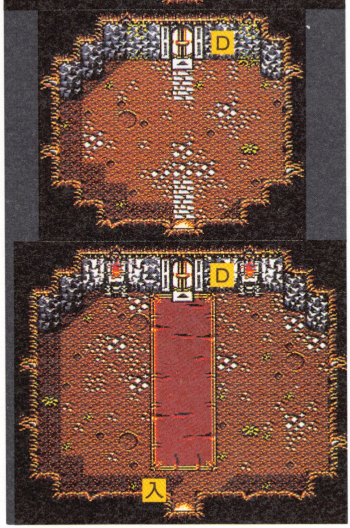
■**PEOPLE** 武器屋のティア
秘術の洞窟の老人
アイリス　デイジー

■**EVENT** 秘術の洞窟へ行き、冒険の基礎を学ぶ。
ティアの料理を食べる。
サンデルタンへの洞窟の鍵が盗まれる。
洞窟奥でリザードマンを倒す。
洞窟内で謎の女性に出会う。

■**SHOP** ●**アイテム**／ポーション8G／げどくやく6G／スイングウィング120G／テザール100G／ブーメラン20G
●**武器**／フライパン10G／ほうちょう13G／ナイフ20G／レイピア100G
●**防具**／エプロン60G／ワンピース90G／クロス140G／なべ30G／まないた30G／スモールシールド100G
●**呪文**／エスト200G／フ・レイ300G／ポイズナ300G

■**INN** ただで泊まれる。

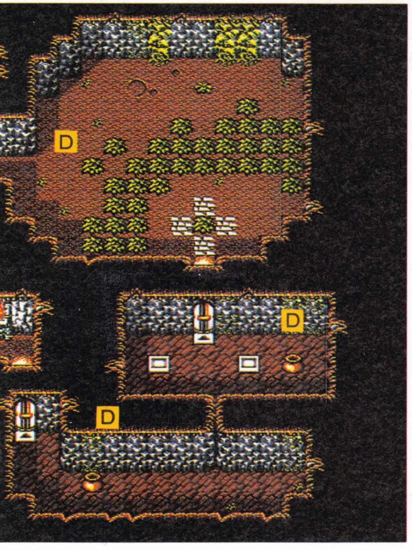




■ON MAP

このワールドガイドでは、ダンジョンのマップを中心に、紹介していくがマップ上にはいくつかの記号が入っている。この記号はダンジョンのトリックを解くヒントにもなるし、より早い解決をみるためのナビゲーターにもなるはずだ。ゲーム中は、マップの記号と部屋や通路のつながりを良くチェックして進んでいこう。マップはすべてその部屋に入ったときの状態。マップでは見えないがモンスターはたくさんいるので要注意。

S	階段	入	入り口
D	扉	出	出口
H	ヒント	W	ワープ
★	隠し通路	!	落とし穴



■TACTICS POINT

ゲームを始めて最初に来るのがこの洞窟。エルシドの町のおじいさんに、ここへ来いと言われるのだ。この洞窟で、おじいさんはなにも知らないマキシムに、洞窟や迷宮の中がどうなっているのか、マキシムは何ができるのか、どうやったら仕掛けやパズルが解けるのかを、丁寧に説明してくれる。まず、ステップムーブシステムの基本、斬る、持つ、置く、飛び降りる、押す、という動作をすべて実践する。大半の仕掛け、パズルはこの動作を使って解いていくことになるからだ。それからアロー。これはスキルアイテムで、セレクトボタンで呼び出すリングの中から選んで使っていくもの。最初はこのアローしか持っていないが、のちのちボム、フック、ハンマーフック、ファイアーアロー等が手に入る。どれもレバーやスイッチを入れたり、物を壊したりとかなり使うことになる。また、大切なことはリセトをもらうこと。魔法もスキルも効果は同じだが、何らかの事情で魔法が使用できないときはスキルから選んで使えるのだ。


▲遠くのレバーをアローで入れる。立ち位置に気をつけてね。


▲↑マークは飛び降りれます。グイっとキーを入れてみて。

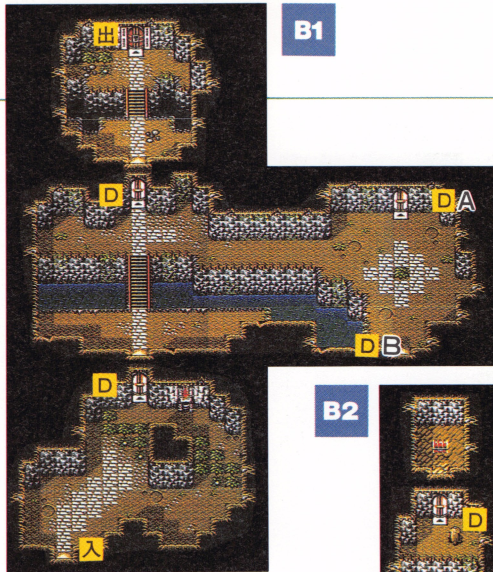

▲とにかくすべてのステップムーブの基本をここでマスター。

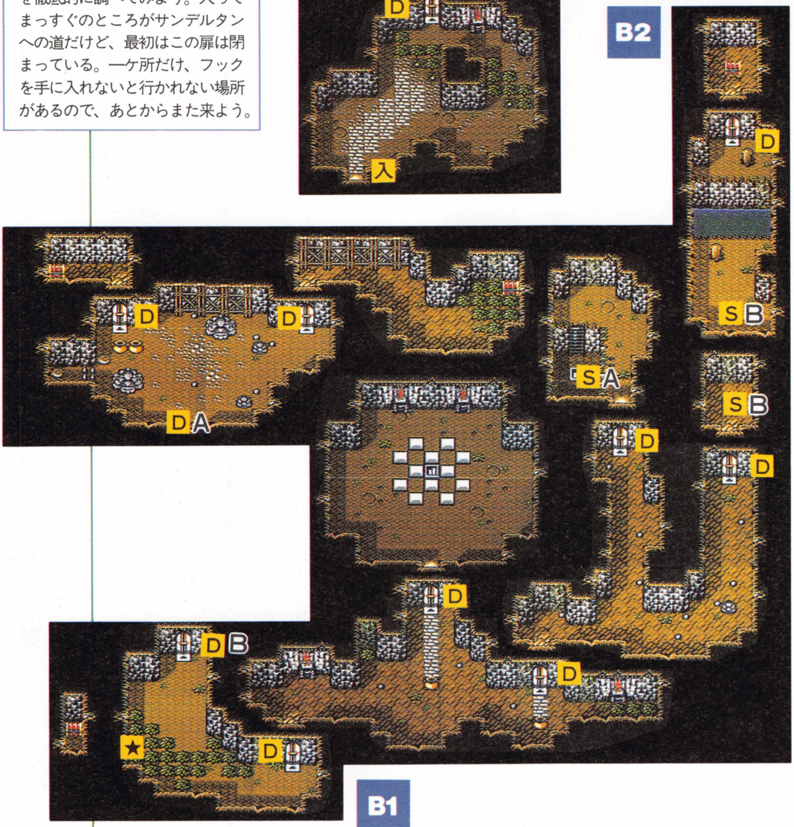

▲草を斬る。スイッチとかけっこう隠れてることが多いのだ。


▲踏みっぱなしが必要なスイッチはツボを置いて入れる。

■TACTICS POINT

マキシムが冒険を始めて、最初に挑戦する本格的なダンジョンだ。ここでは、秘術の洞窟で教わったアクションを良く思い出して行動しよう。ブロックを押す、ツボを持ち上げる、草を斬るなどがさっそく役に立つはずだ。せまい場所でのRボタン方向転換技も必要になってくるし、隠し通路もあって、最初とはいえ結構大変だ。隠し通路はB２の草がおいしげっているところと、階段のある平地が見えているのに行かれないところの２ケ所。周辺のヒビが入っている壁を徹底的に調べてみよう。入ってまっすぐのところがサンデルタンへの道だけど、最初はこの扉は閉まっている。一ケ所だけ、フックを手に入れないと行かれない場所があるので、あとからまた来よう。





EVENT

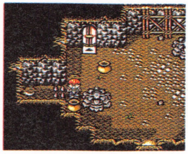


◀モンスターがいて危ない、と言ってたのに入ってしまった。

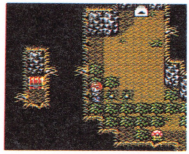


◀謎の女性。マキシムの宿命について語りだすんだけど……。

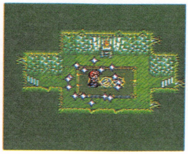
PUZZLE



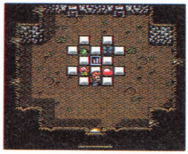
◀こんなせまいところだとツボが置けない。Rボタンを利用。



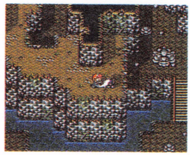
◀草を斬って進んでみたら、なんと通路を発見しちゃった。



◀ダンジョンの中にもマキシムたちが回復できる場所がある。



◀すくなくとも2匹は倒さないと、階段には進めないよ。



◀これで橋がかかる。剣でもスイッチが入るからね。



TREASURE

いのちのみなもと／テザール／げどくやく／ちからのみなもと／レザーアーマー／まほうのつぼ／ドラゴンエッグ／とびらのカギ

＊赤はイベントアイテム。

The town of Saint Deltan

サンデルタンの町

サンデルタンは地震の多い町らしく、とにかく、町中、地震のことで持ちきりなのだ。町のおじいさんが、伝説のナマズがいて、そいつがあばれているんだと言っているが、誰も信じようとしない。不思議に思ったマキシムはとりあえず北にある湖の洞窟へと出かけてみる。この湖の洞窟を探索していると、なんとおじいさんの言ったとおり、奥深く水の中にオオナマズがいて暴れていたのだった。長い戦いの後、湖の底にもどるというオオナマズの言葉を聞いて、安心して町へ戻ると、町の人が「女の子が追っていった」と話してくれる。どうやら、ティアがエルシドからマキシムを追ってきてしまったようだ。マキシムはもう一度、ティアを探しに湖の洞窟へ戻っていく……。



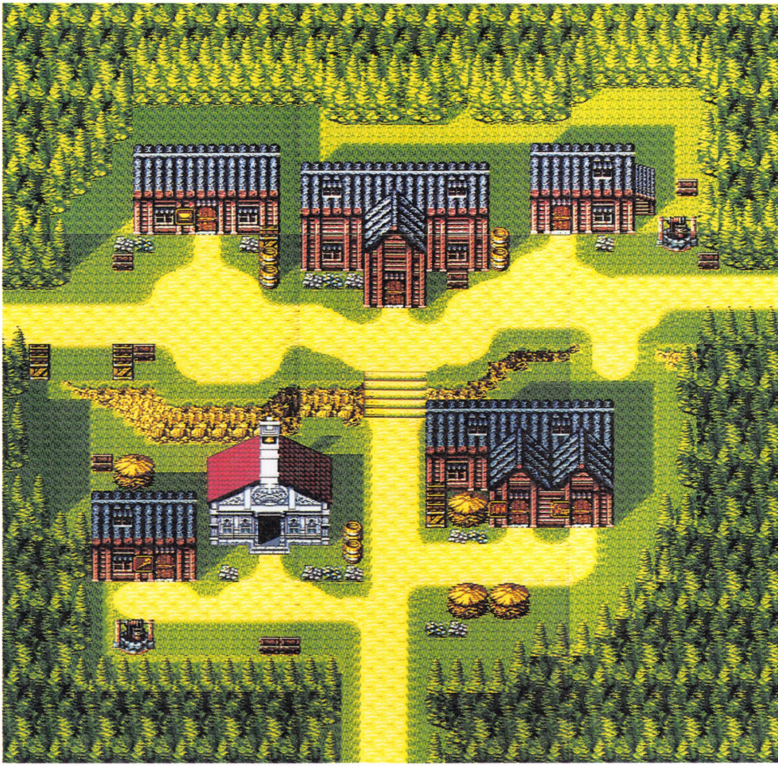
▲町に一歩入ると足元がグラグラ。宿屋のおじさんなんか、夜も眠れないとか言っているのだ。



▲ナマズのせいで地震が起きている？　にわかには信じがたいものがあるよな、そりゃ。



▲普通、女の子が危険な洞窟に行こうとしたら止めるでしょ。教えるなよ、まったく！



SAINT DELTAN TOWN DATA

■PEOPLE ナマズじいさん　デイジー　ティア

■EVENT おじいさんからナマズの話しを聞く
ティアを助けた後アルンゼへのほこらへ

■SHOP **●アイテム**／ポーション8G／げどくやく6G／めざめのこえ10G／かなきりごえ5G／スイングウィング120G／テザール100G／ブーメラン20G
●武器／レイピア100G／バトルナイフ200G／ダガー400G／ウィップ300G
●防具／ワンピース90G／クロス140G／レザーアーマー250G／ドレス400G／ベレー150G／キャップ240G／カチューシャ600G／スモールシールド100G
●呪文／エスト200G／フ・レイ300G／ウオ・ム400G／ポイズナ300G／スレイ1000G
●茶屋／おちゃ10G／ラム10G／ジン40G／リキュール80G／タプローズ1000G／ウォッカ20G

■INN 10GOLD

TACTICS POINT

かなりテクニックを必要とされるダンジョン。アローで遠くのスイッチを入れたり、板を持ち上げたりするアクションは、洞窟に入ってすぐ必要。また、落とし穴になっているヒビ割れは数ケ所あって、落ちるところがそれぞれ違う。ちょうどスイッチのあるところに落ちることができれば、ボスへの道が開ける。が、ボスの部屋の鍵は、ちょっと離れた、ブロックで逆矢印を作ると開く部屋の中にある。これを先にとっておかないと、せっかくいいところに落ちても先に進めないので要注意。ひとつ難しいところがあるとすると、モンスターがオリの中に3匹いるところ。ここはオリの外をうろついている3匹のモンスターを倒した順番を覚えておくと役に立つぞ。

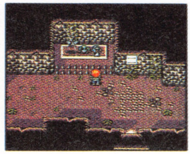
EVENT

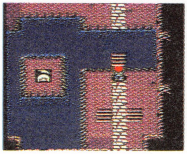


◀マキシムのことが好きだからにきまってるじゃないのよー。



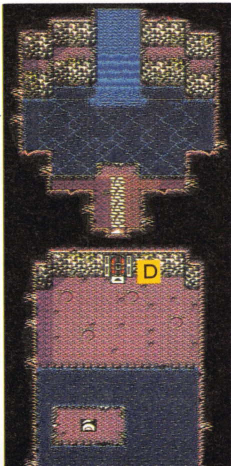
◀やっぱりナマズだった。おじいさん、あなたは正しかった。


◀オリの外のモンスターを倒したのと同じ順で中の敵を射る。


◀アローでレバーを入れてから、板を運ぶ。順番気をつけて。

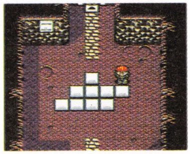


B2

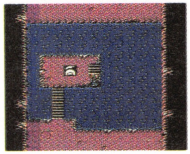




PUZZLE

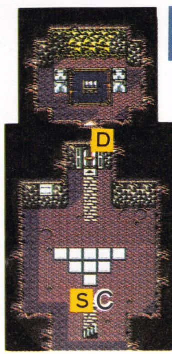


◀下向きの矢印ブロックを扉の方へ押して変えると……。



◀4枚目の板をこの小島に運んでから、レバーを引くこと。

B3



TREASURE

インセクトキラー／ちからのみなもと／マッハリング／ミラクロース／みずうみのカギ

The land of Arunse

アルンゼ王国

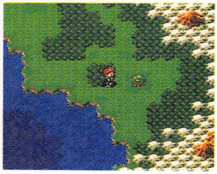
アルンゼでは、間近に迫った戴冠式で披露される王冠が盗まれ、大騒ぎになってしまう。マキシムたちは、城の地下へ逃げたドロボーからやっとのことで王冠を取り戻し、タンベルへ向かおうとするのだが、今度はほこらの扉の鍵がない。鍵を持っていったのは子供で、しかも危険な北西の洞窟へ遊びにいってしまったらしいという。一難去ってまた一難。二人はタンベルへの道を開くため、北西の洞窟へと向かうのだが……。



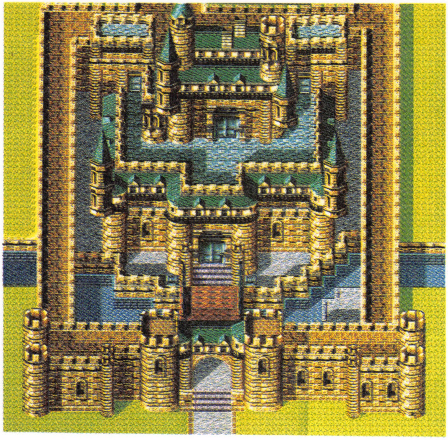
▲戴冠式の噂でもちきり。マキシムもなんの気なしに城へ向かったのだが……ドロボーが!!



▲ほこらへ行ったら今度は鍵がない。子供が持ちだして、危険な洞窟へ遊びに行ったらしい。



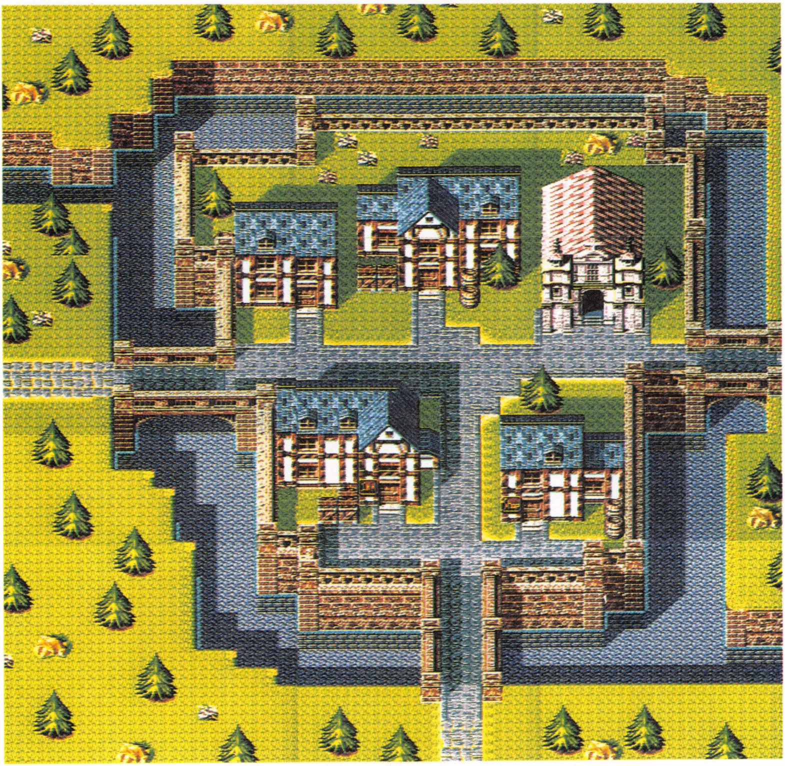
▲アルンゼの町に来る前にこんな場所を見なかったかな？ここにはぜひとも立ち寄っておこう。





▲と言ってるが、この二人が実はニセモノ。天下の大ドロボー（？）、トミーとジミーだったのだ。

The castle of Arunse



ARUNSE TOWN DATA

■PEOPLE アルンゼ王
トミーとジミー
アベル　ほこらの老人　ヒルダ

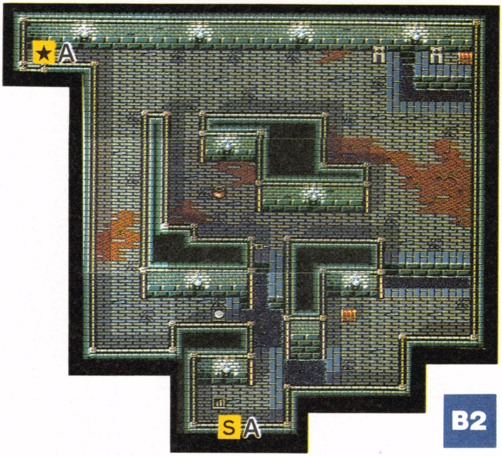
■EVENT アルンゼ城で王冠が盗まれる
城の地下へドロボーを追っていく
ほこらの老人の話しを聞く
北西の洞窟へアベルを探しに行く
ふたたびほこらへ

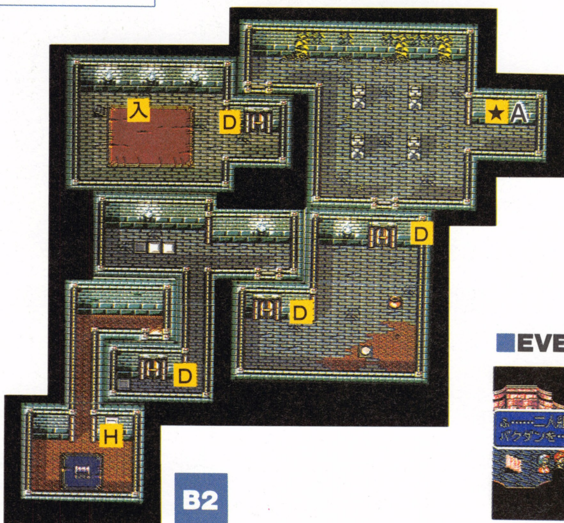
■SHOP **●アイテム**／ポーション8G／げどくやく6G／ハイポーション100G／めざめのこえ10G／かなきりごえ5G／しんぴのハリ30G／スイングウイング120G／テザール100G／ブーメラン20G
●武器／メイス600G／ロングナイフ800G／ショートソード900G／
●防具／ドレス400G／ローブ450G／クロスアーマー600G／カチューシャ600G／クロスヘルム400G／レザーシールド400G／バックラー600G／プチシールド800G

■INN 20GOLD～スロット有り／ほのおのおふだ400C／めがみぞう200C／いなずまのふだ400C／いかりのナイフ1000C／シースルーケープ10000C

■TACTICS POINT

この地下迷宮で大切なことはスキルのボムを取ること。ボムのある部屋に行くには、まず道はばを広げるためにブロックを動かさなければならない。それからカラーブロックの仕掛け。これは3つ並べると消えるブロック。基本は黄色は3つずつ消し、赤と紫は5つ同時に並べて消す、ということ。ワープの泉はスイッチが方向先を決める不思議議なトリック。ただ乗ってもだめ。それぞれのスイッチの上に一度ずつツボを置いて、すべての部屋を回ろう。特に左上のスイッチから行ける部屋は、下の部屋から出てブロックを押して置くと、そのあと助かるとかいうこともある。木箱のある部屋の仕掛けはボムを使わないと解けない。木箱のそばにボムを置き、6ステップ以内でハリ山の外に出よう。あからさまに敵がうじゃうじゃ待っている部屋は、敵を全滅させないと扉が開かない。どこもかしこもパズル満載だ！





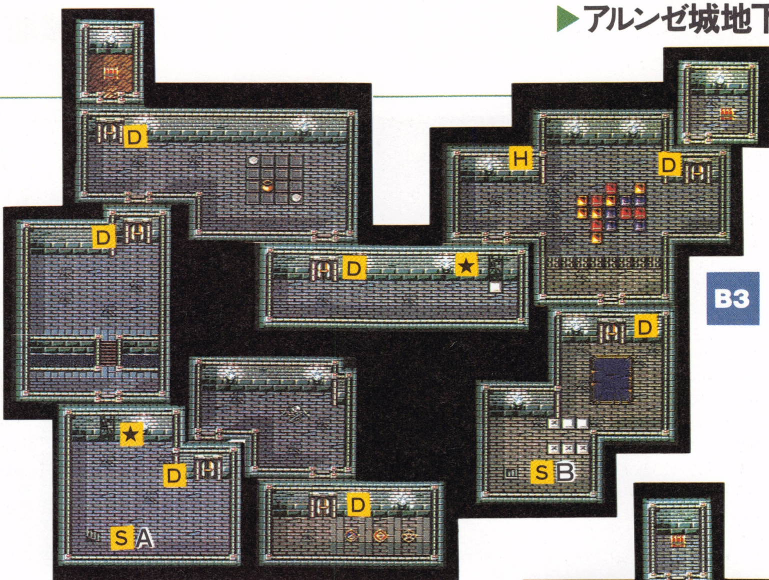
■EVENT



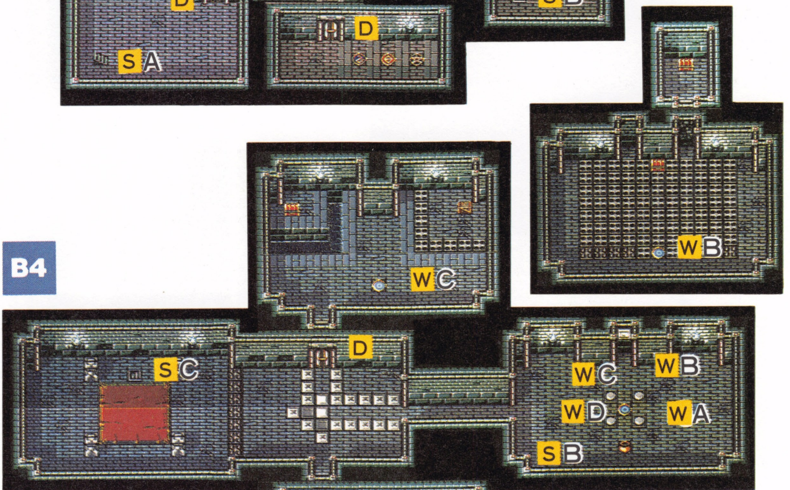
▲トミーとジミーはバクダンに当たっても平気なんでしょうか。鋼鉄の身体……。

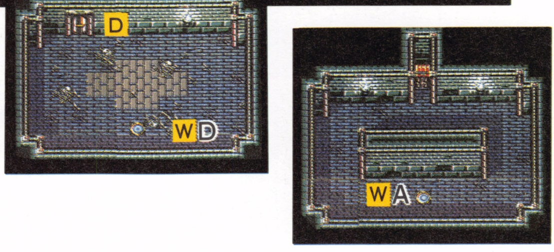
▶アルンゼ城地下

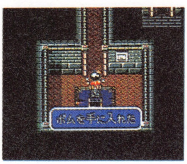
B3



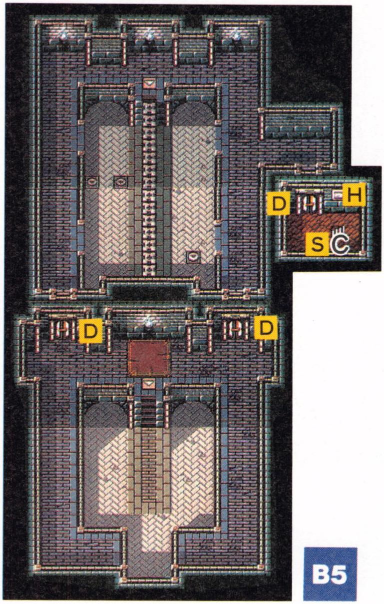
B4



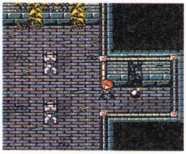




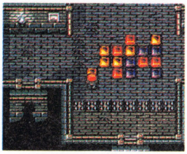
▲うれしいんだな、コレが。
使ってもへらないしね。



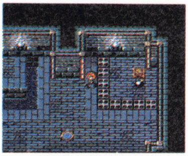
PUZZLE



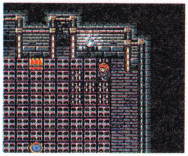
◀ボムを使ってヒビを壊すと、隠れた部屋が現われるのだ。



◀赤と紫は絶対3個並べちゃダメだよ。5つ同時に消すんだよ。



◀木箱を持ち上げるとハリ山が出ちゃう。ボムを使うのだ。



◀おや、こんなところにも道ができる。先にはヒビ割れが！

EVENT



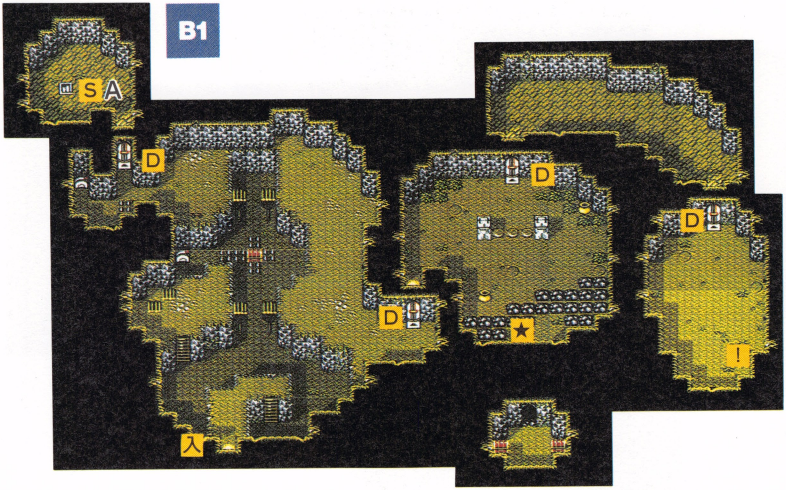
◀いた。バクダンブラザーズ、じゃなかったトミーとジミー。



◀王様からほうびがもらえる。なににしようか……。

TREASURE

カチューシャ／みずのひせき／テザール／コート／ひかりのナイフ／ふしぎなきのみ／ミラクロース／ドラゴンエッグ／おうかん／ボム



■EVENT



◀アベルー。鍵で遊んじゃイカンよ。しつけが悪いよ本当。

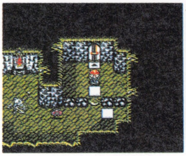


◀しかも、これだ。頼むよアベル。ティアはやさしいけど。

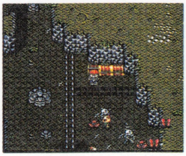
■TACTICS POINT

ここではまずジャンプできる踏みきり場所に注意。それからある部屋の柱の後ろを調べてみよう。何か役に立つものが見つかるかも知れない。またここでも、落とし穴に落ちることで道が開ける。水の流れにはばまれているところでは、ツボを使って階段を出しておくこと。ツボの置き場所は、床の模様をよく見て対角線上に。それからこのダンジョンでもカベのヒビは要チェック。隠し通路があるぞ。橋のようになっている通路は通れるし、水を流すことによってブロックが動き道が開けたり、ボムで隠し部屋に行けたり、アルンゼ城地下に続き、仕掛けは満載。何度も行ったり来たりすることも必要かも。

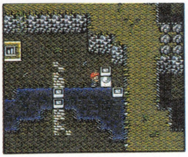
■PUZZLE



▲ブロックをどけてから、もう一度スイッチの上へ押していく。

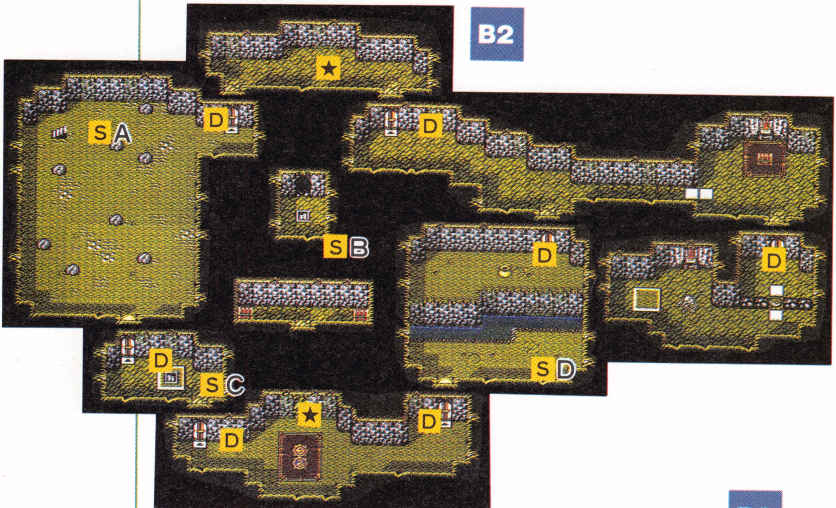


▲宝を取るとハリが出る。全員倒すしかないみたい。

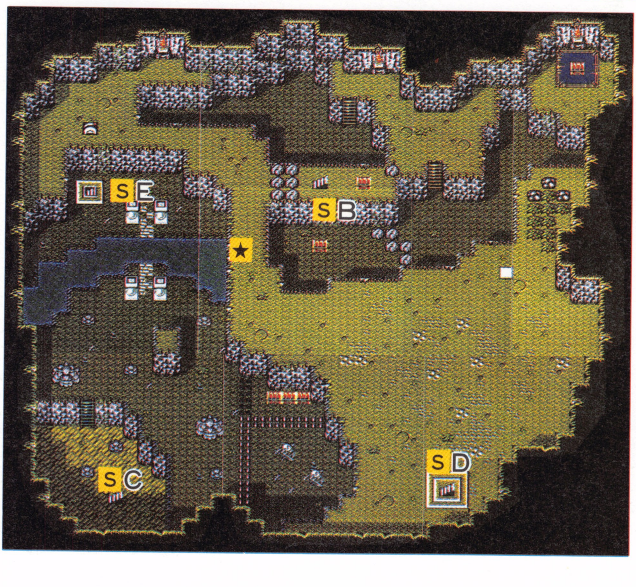


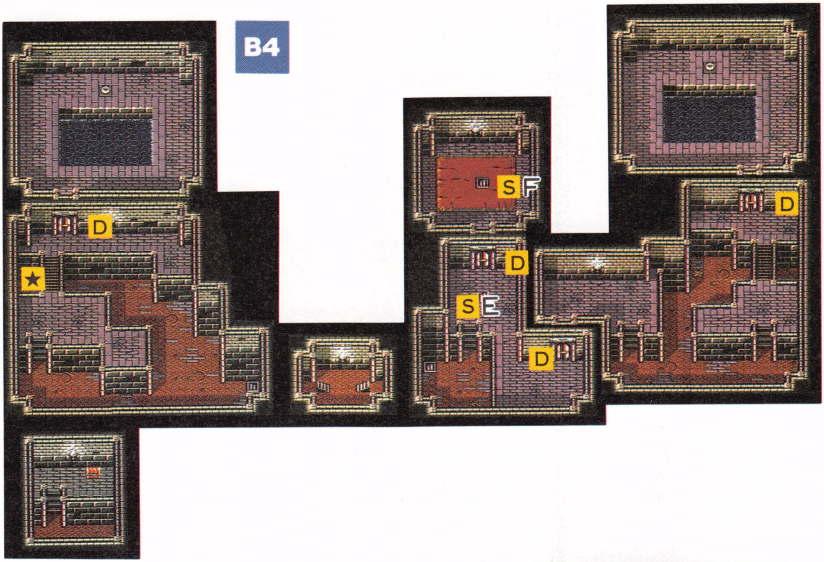
▲柱を押して、ちょっと右へ行ってみると……。

B2

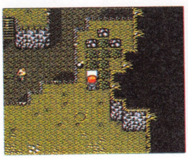


B3

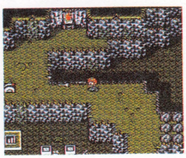




■PUZZLE



▲ボムで吹き飛ばしたあと即座にブロックで押さえて、草をかき分け、道を作る。



▲レバーはアローで入れる。これって本当にあちこちで使える技なんです。

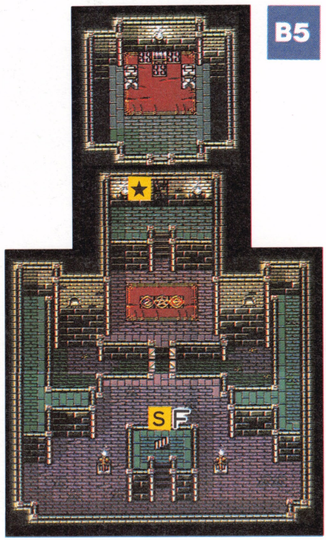
■TREASURE

ハイポーション×2／エリナイトメット／ハードバックラー／ホースロック／ゆうきのみなもと／ミラクロース×2／ジェットヘルム／ハイマジック／せいれいのうでわ／ライトアーマー／ウィッチリング／ほこらのカギ

■EVENT



▲ボムで壁を壊した先にボスの部屋が、あった。さあ、鍵をかえしてもらおう。



The town of Tanble

タンベルの町

タンベルの町では、ほこらにいた少女ヒルダとその兄ガイに出会うことになる。そしてここでは、ガイと共に、突然、ガイに挑発攻撃をしてくるモンスターたちと戦うことになってしまう。しかし手下どもを倒した直後、リーダー格の男が戦いから逃げ出し、なんとヒルダをさらっていくという卑怯な行動を取る。そこで、ヒルダを助け出すため、ガイとマキシムたちは南東の塔に向かうことになるのだった。数々の苦しい戦いをしいられた後、なんとかヒルダを助け出すことができるのだが、マキシムはそこで思わぬ人物に再び出会う。ケガをおったヒルダに気を取られているうちに、彼女は消えてしまうが、なぜかマキシムの心に、彼女の姿が焼きついて離れなかった……。



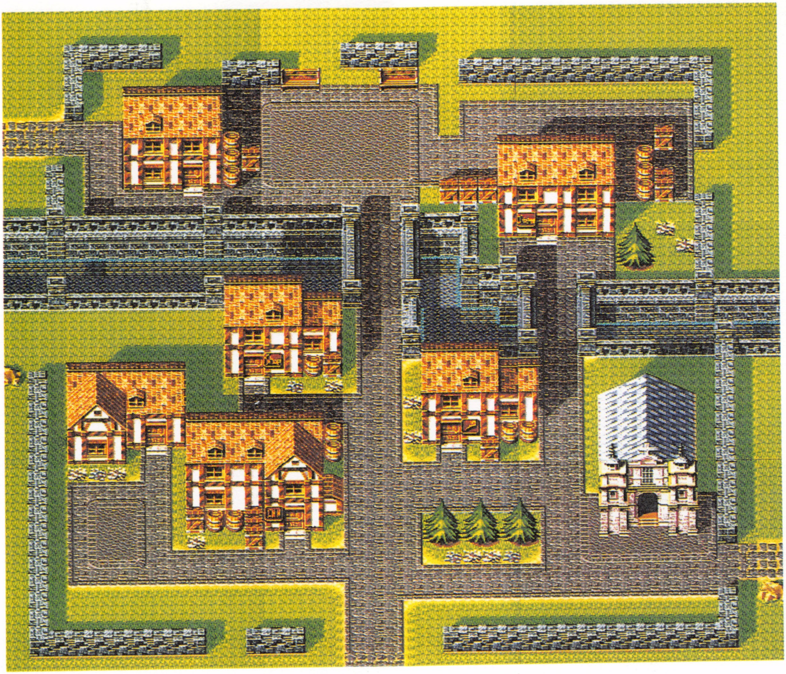
▲ヒルダは宿屋の娘だった。マキシムは運命に導かれ、ここでガイと出会うことになるのだ。



▲血気盛んなガイと手あわせすることになりいざ勝負、というときにモンスターが現われる。



▲ケガしてしまったヒルダの世話をしてくれるという。ガイはこれで旅に出ることができる。



TANBEL TOWN DATA

■PEOPLE ヒルダ　ガイ　ジェシー
カミュ　アイリス

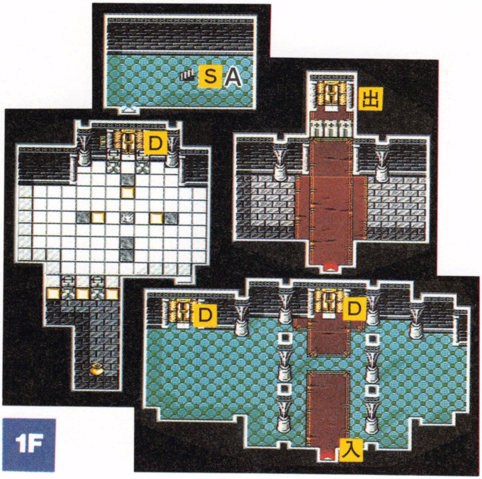
■EVENT ヒルダとガイに出会う
ガイと広場で手あわせ
手下二人と戦う
ヒルダがさらわれる
南東の塔へ
アイリスに出会う
ガイが仲間になる

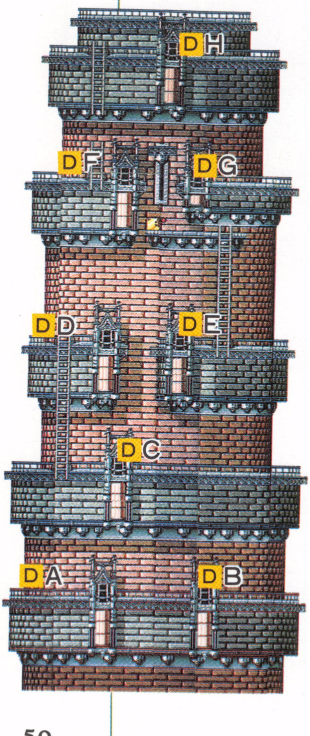
■SHOP **●アイテム**／ハイポーション100G／めざめのこえ10G／かなきりごえ5G／しんぴのハリ30G／スイングウイング120G／テザール100G／マジックガード50G／ビッグブーメラン500G
●武器／ロングナイフ800G／バトルワイヤー1200G／ショートソード900G／ククリ1500G
●防具／ハードレザー800G／ライトドレス1000G／ライトアーマー1200G／レザーヘルム800G／ウッドシールド1200G／ブレスレット1400G
●呪文／フ・レイ300G／ウオ・ム400G／リ・ア500G／レ・ギ600G／エスト200G／ポイズナ300G／スレイ1000G／フィグ1000G

■INN ただで泊まれる

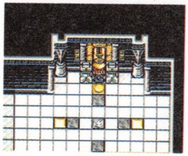
TACTICS POINT

まず最初の部屋で真ん中のボタンを踏む。これでスイッチが出現するが、奥の部屋に入るためには、このスイッチすべてを押した状態にしなければならない。これは3つのブロック＋入り口のツボ＋Rボタン方向転換技でクリアーすること。塔のなかではヒントのパネルを見落とさないようにしよう。時計ブロックは9時の状態で先に進めるけど、12時の状態だと小部屋が出現。ひとつの部屋で2種類の答えが出るパズルになっている。また、この塔の最終ボスのいる部屋には宝箱があって、これにはけっこういいものが入っているんだけど、最初は取れないのだ。この宝箱が取りたい人は、ボス対決終了後、もう一度すべてのパズルを解きつつ再挑戦。もうボスはいないしね。

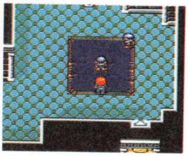




PUZZLE



▲この立ち位置。でクルリと回ってツボを置く。ブロックを置くと入れなくなる。

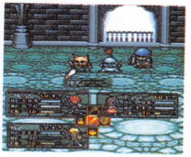


▲回る敵の位置がこのぐらいのときに、真ん中のスイッチ上の敵を倒すと楽。

EVENT



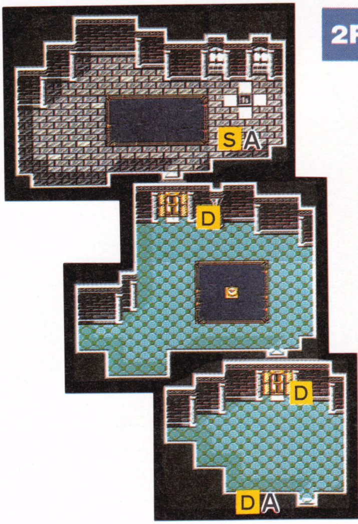
▲ヒルダは塔のどこかにいる。なんとか早く見つけださなければ……！

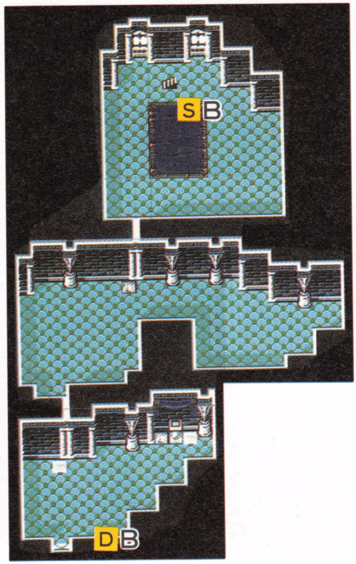


▲塔の中には敵がいっぱい。パズルの難易度も高い。覚悟して入ってね。

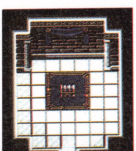
▶タンベル南東の塔

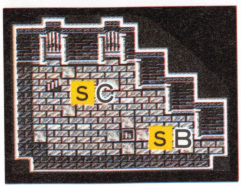
2F

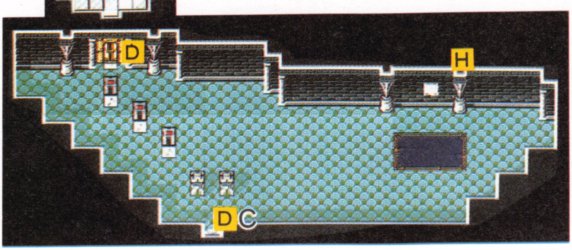




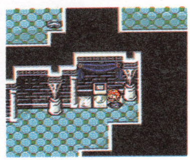
3F



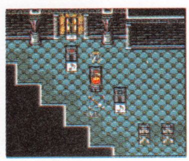




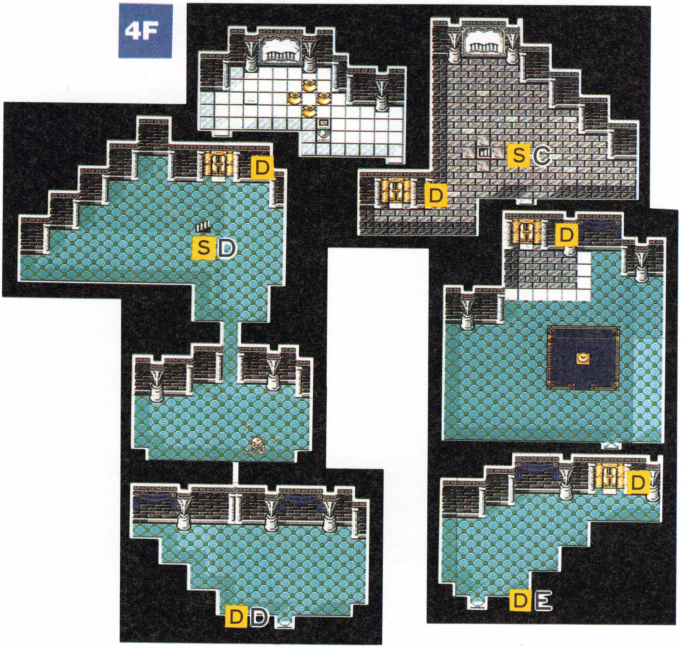
■PUZZLE



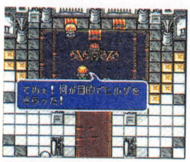
▲柱を紋章プレートの上に押していくと、ガガガと壁が開くのだ。かっこいい。



▲♪マークに乗ると、スキル使用時の音がする。その音のスキルで柱にトライだ。

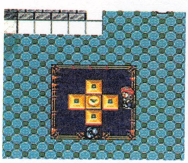


EVENT

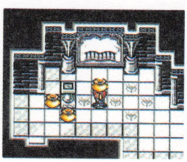


◀この後ろの宝箱がとれないので、あとからもう一度来よう。

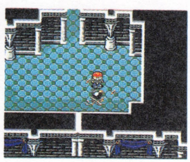
PUZZLE



▲下からじゅうたんに入るとブロックは出ない。敵を倒して。

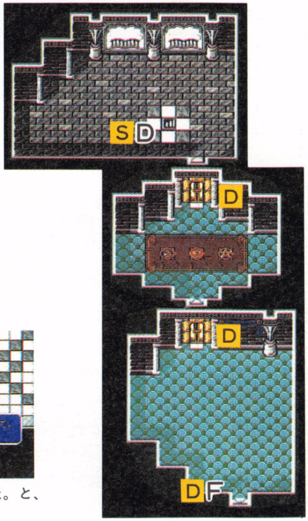


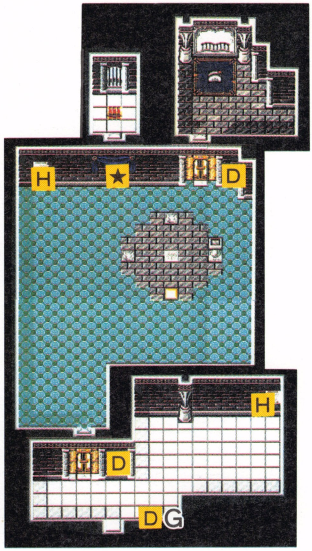
▲柱をこの位置にして４方向をツボで囲む。これでOKだ。



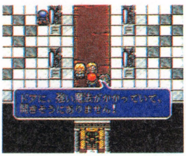
▲ドクロマークがなんか気になるので、ボムで吹き飛ばしてみると、なんと……。

5F

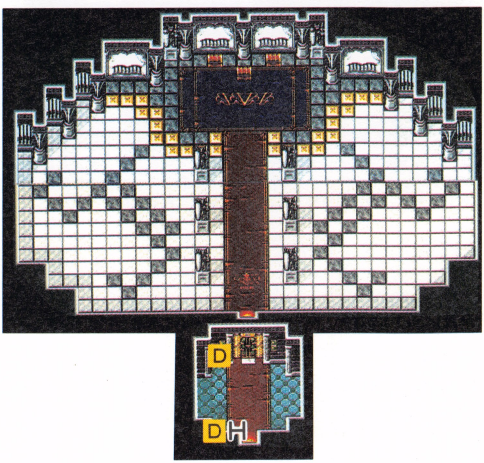




■EVENT



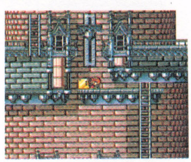
▲ゲ、閉じ込められた。と、思ったら突然……！



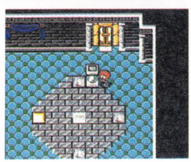
■TREASURE

たいまのかぶと／ファイアーダガー／カミュのよろい／しんじゅのうでわ／そらのカギ

■PUZZLE



◀ここまで来たらレバーを引くと、仕掛け通路ができるのだ。



◀時計ブロック。このように置くと9時。柱が長針。わかる？

The town of Crament

クラメントの町

クラメントではガラス細工店の主人が行方不明になっているという。その主人の行方も気になるが、とりあえずマキシム達は、大地主カネアマールに頼まれ、ルビーのリンゴを探しに行くことになる。ルビーの洞窟は危険な場所だったが、奥の奥でリンゴを発見。しかしこれは、冒険者たちをおびきよせるためのデコイで、取ろうとするとモンスターが出現、戦いになってしまう。なんとかモンスターを倒すと、リンゴは砕け散り、なんと行方不明のガラス職人、ジェフリーが出てきた。このリンゴは、彼がかつて作った2つのガラスのリンゴのひとつだったのだ。マキシムはもうひとつのリンゴを、ジェフリーから受取り、カネアマールの待つクラメントへと戻っていく……。



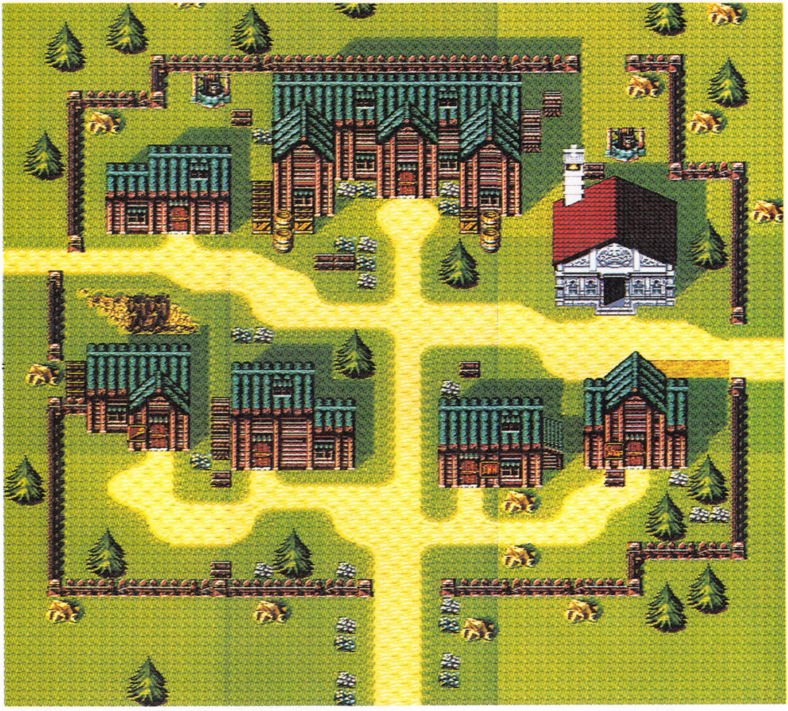
▲ガラス細工屋のジェフリーさんは行方不明。ちょっと心配だけどなんの手がかりもないし。



▲北の洞窟にあるというルビーのリンゴ。トレジャーハンターの血が騒ぐ、貴重な宝物だ。



▲カネアマールというくらいだから、取ってくれればあまるほどの金をくれるのかもしれない。



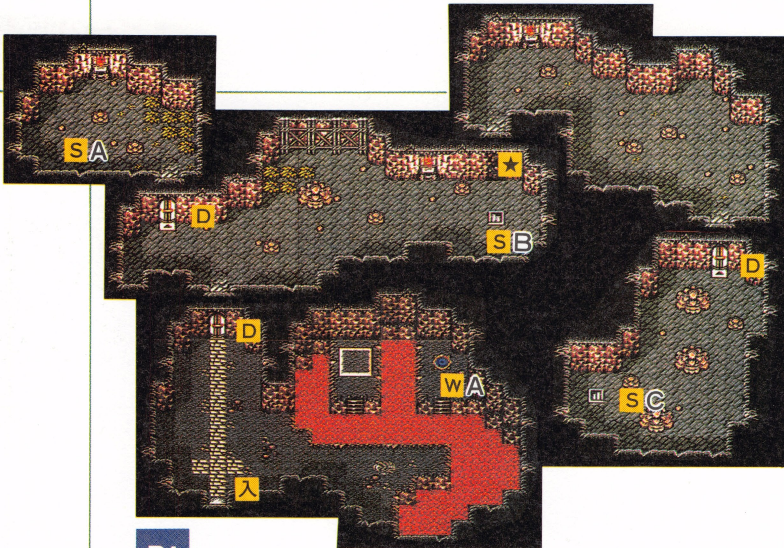
CRAMENT TOWN DATA

■**PEOPLE**　ジェフリー　カネアマール

■**EVENT**　ガラス職人が行方不明
カネアマールにルビーのリンゴを取ってきて欲しいと頼まれる
ルビーの洞窟へ
リンゴを発見、ジェフリーを救出
ガラスのリンゴを持って町へ

■**SHOP**　●**アイテム**／ハイポーション100G／めざめのこえ10G／かなきりごえ5G／しんぴのハリ30G／スイングウイング120G／テザール100G／パワードラッグ100G／ビッグブーメラン500G／ガラスのピアス500G／ガラスのリング1000G／ガラスのうでわ800G
●**武器**／クックリ1500G／ロッド1800G
●**防具**／ライトアーマー1200G／ベブロス1600G／レッドベレー1000G／ウッドヘルム1400G／ウッドシールド1200G／ブレスレット1400G
●**呪文**／フ・レイ300G／レ・ギ600G／ウォ・ム400G／リ・ア500G／エスト200G／ディフ1000G／バライズ800G／テザー1000G

■**INN**　20GOLD

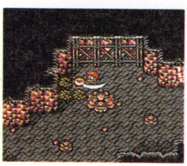


B1

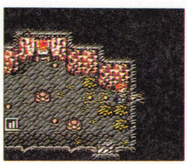
■TACTICS POINT

まず、先に進むためには、草を斬ってスイッチを見つけなければならない。その後東側の部屋をボムで開けて、B2の４つのレバーのパズルを解いておく。そうすると、B1の溶岩が流れ出して通れるようになるので先に進めるのだ。B3の大きな部屋では、アローを使ってレバーを入れる、という技と、氷のブロックで溶岩を固める、という技を使う。氷のブロックは置く位置によって固められる範囲が違うので、効率良く固めるためには、何度かやり直しすることになるかも知れない。基本的にはカドに立って置く方が固められる範囲が広くなるということだけ覚えておこう。鍵を取ればリンゴの部屋に行ける。ボスとの戦闘後、奥の部屋に必ず行ってね。

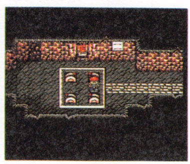
■PUZZLE



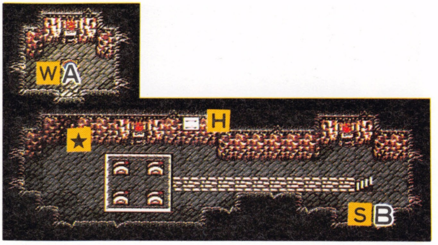
▲ハイ、斬って斬って。ほーらスイッチがあるじゃないか！　楽勝だね。



▲ここにスイッチがある。こうしてスイッチに乗ると階段が出てくるのだ。



▲レバー４つは一緒に動く。この位置から時計逆まわりにレバーを入れると。

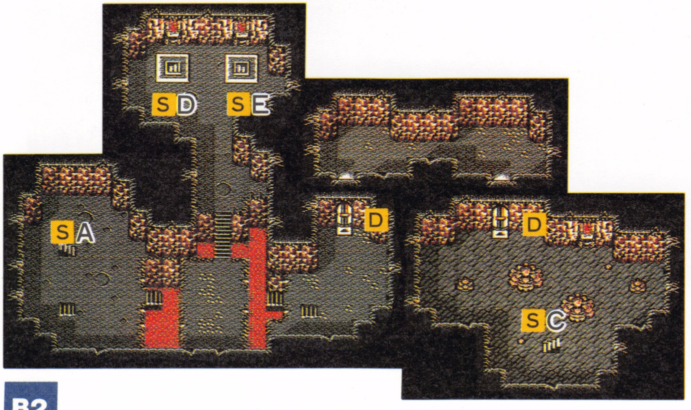


B2

■EVENT

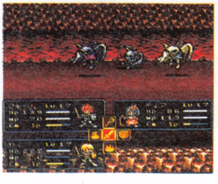


◀ルビーの洞窟でカプセルモンスター発見。火の属性のアーマードッグだ。

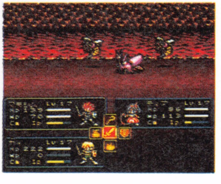


B2

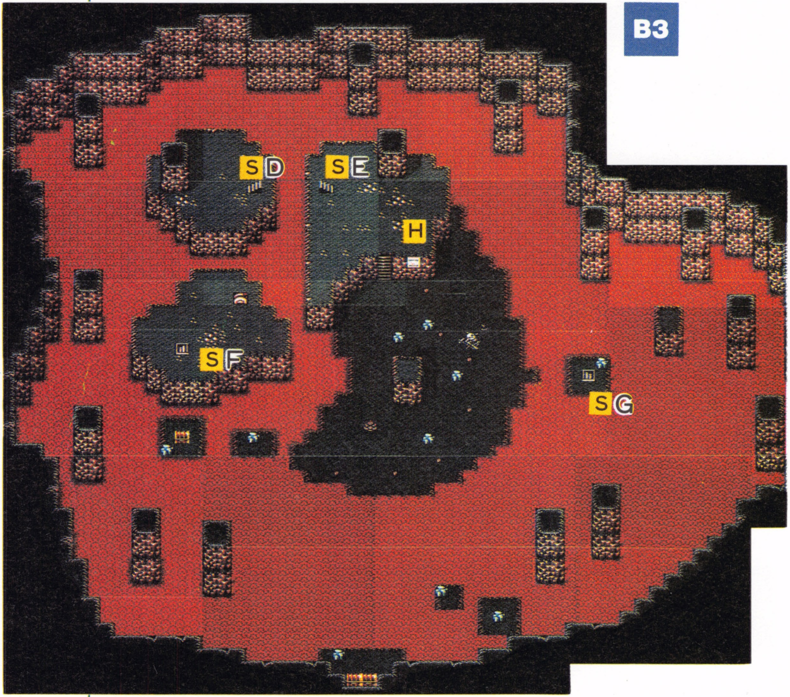
■EVENT



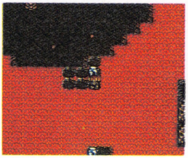
◀ルビーの洞窟のなかはこうもりだらけ。フ・レイが効くので試してみて。



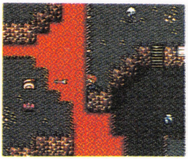
◀ファイヤーダガーを装備できていればこのくらい楽勝なんだけどね。



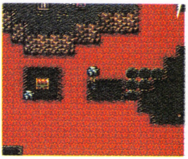
PUZZLE



▲氷を置くと溶岩が固まって道ができる。カドにたってエイっと置いてね。



▲このレバーを入れると、なぜか上下の島がつながるのだ。不思議だな。



▲宝箱を開けるためには、氷で道を作らなきゃ。間違えたらリセトしてね。

B4



■EVENT

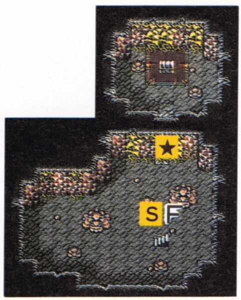


◀きゃールビーよ、ルビーよ。欲しいわ、欲しいわ。だけど実は……。



◀ガラス細工なのだ。でも、とりあえずありがとう、ジェフリーさん。

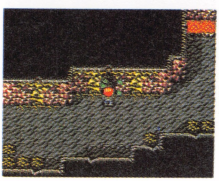
B4



■PUZZLE



◀こんなところに隠し部屋があるなんて。斬ってみるもんですな、ツタは。



◀お、こんなところにも何かあるぞ。斬って斬って進め、マキシム！

■TREASURE

ほのおのきのみ／アクアウィップ／いかりのかぶと／ルビーのカギ／ルビーのリンゴ

The land of Perselite

パーセライト王国

パーセライトに入ると、マキシム達は一人の女性魔法剣士に出会う。彼女の名はセレナ。勝ち気で男勝りのパーセライト王立軍隊長だ。マキシム達はパーセライト王に頼まれて、北の神殿へ宝剣を取りに行くことになる。パーセライト王は、セレナも行動を共にするよう命令する。セレナを仲間に加え、神殿から宝剣を取って戻ると、隣町ゴードバンがたった一人の男によって破壊されたとの伝令が入ってくる……。



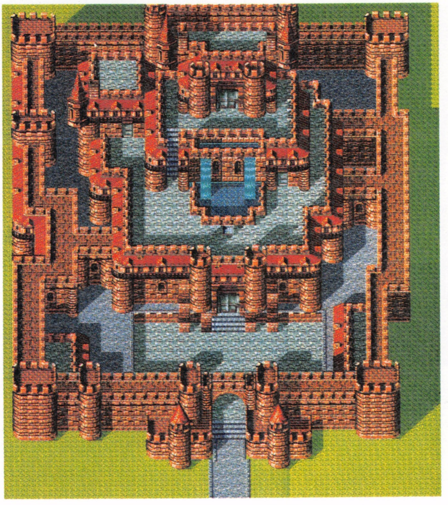
▲女の涙は、男の涙なんかよりずっと重い。これってこの子には早すぎる話だと思うけど。



▲セレナ登場。でも今まで旅を共にしてきたティアの立場はどうなるの。ちょっとせつないね。



▲パーセライトの人はみんなセレナが好きみたいだ。かっこいいお姉さんってカンジなのね。





▲宝剣。よし、取ってきてやろーじゃないか。オレ様が。



▲練習試合をしているセレナ。けっこう腕は立つのだ。

The castle of Perselite



PERSELITE TOWN DATA

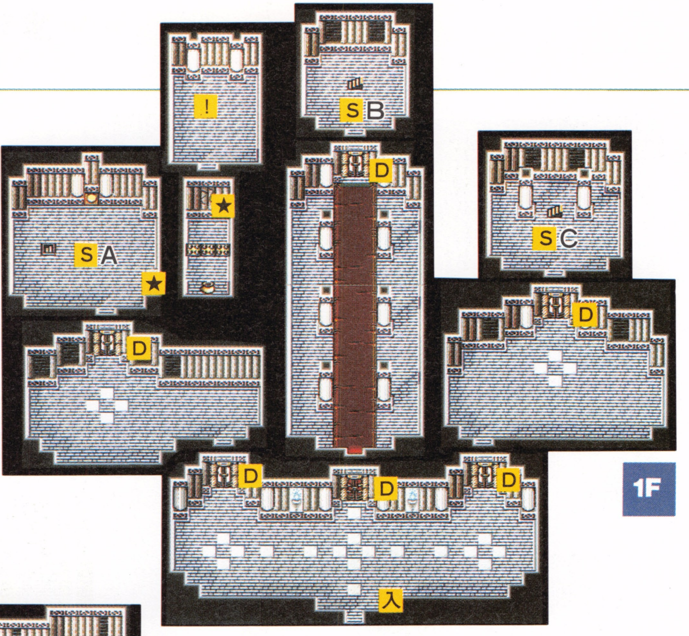
■PEOPLE パーセライト王　セレナ　ラミティ

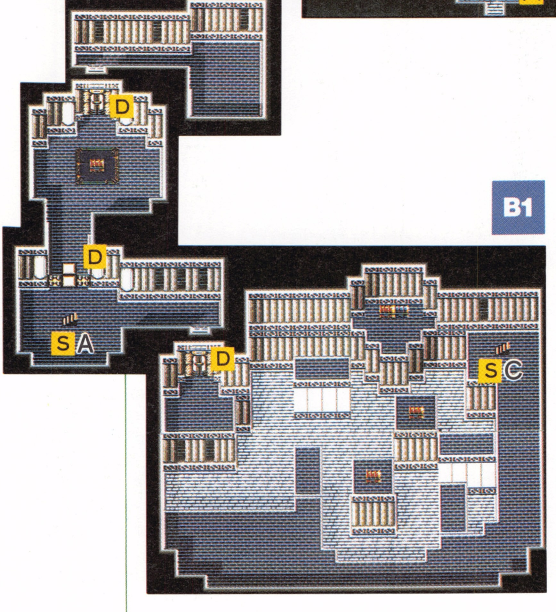
■EVENT 町に入るとラミティが泣いている
城ではセレナが練習試合をしている
王に頼まれ宝剣の神殿へ
セレナが仲間に
神殿から戻ると、ゴードバン壊滅の伝令

■SHOP ●アイテム／ハイポーション100G／デルデル500G／めざめのこえ10G／かなきりごえ5G／しんぴのハリ30G／スイングウイング120G／テザール100G／インテリドラッグ100G／ビッグブーメラン500G
●武器／チェーン2200G／フランシスカ2600G
●防具／チェインメイル3000G／タイトドレス2850G／アイアンメイル3500G／グラスキャップ1300G／ブルーベレー2300G／ブロンズヘルム2500G／ロックヘルム2900G／カイトシールド2200G／ハードグローブ2600G

■INN 50GOLD

■ITEM てんしのはごろも

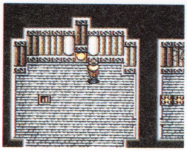




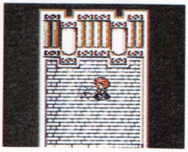
■TACTICS POINT

まず、動く床の部屋では宝箱を取りつつ、左側に移動すること。動く範囲は一定なので、何度か乗れば把握できるはず。次にツボでスイッチを入れてトゲの床をクリアー。十字に動く床の部屋では、レバーが床の動きに連動しているので、どのレバーを入れたときどちらに動いたかを覚えておけば簡単に解ける。切れた通路を渡るときは、ボムの6動作爆発の時間を利用。一歩一歩が大切な一動作だぞ。あとはアミダを解けばボスの部屋だ。

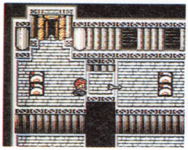
PUZZLE



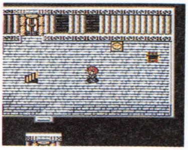
▲ボタンの上にツボを置くと、トゲの床は引っ込む。



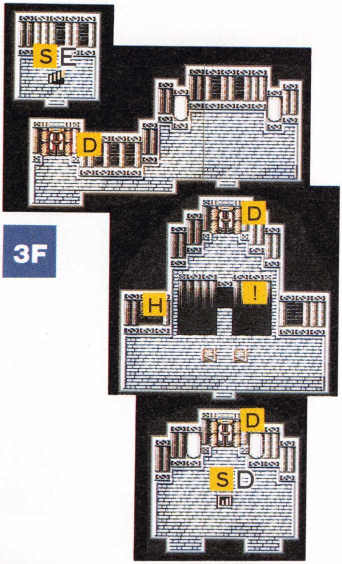
▲よく見ると、床にヒビ割れが…。乗ってみよう。



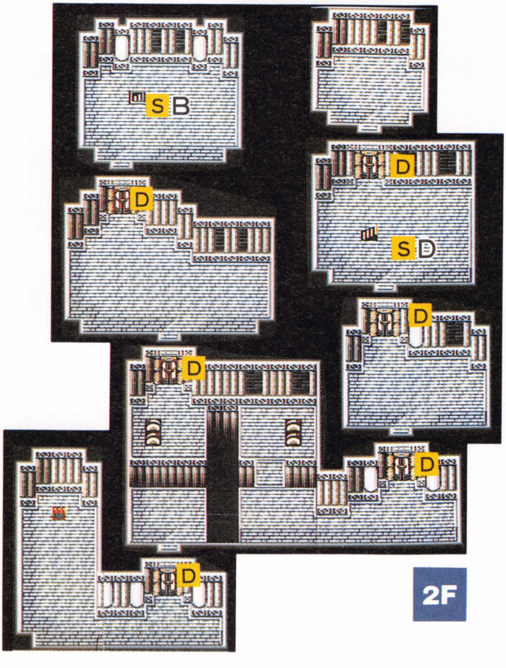
▲レバーと動く床が連動してるのでアローで入れる。



▲こんなところに隠し部屋がある。右をチェック。



3F



2F

EVENT

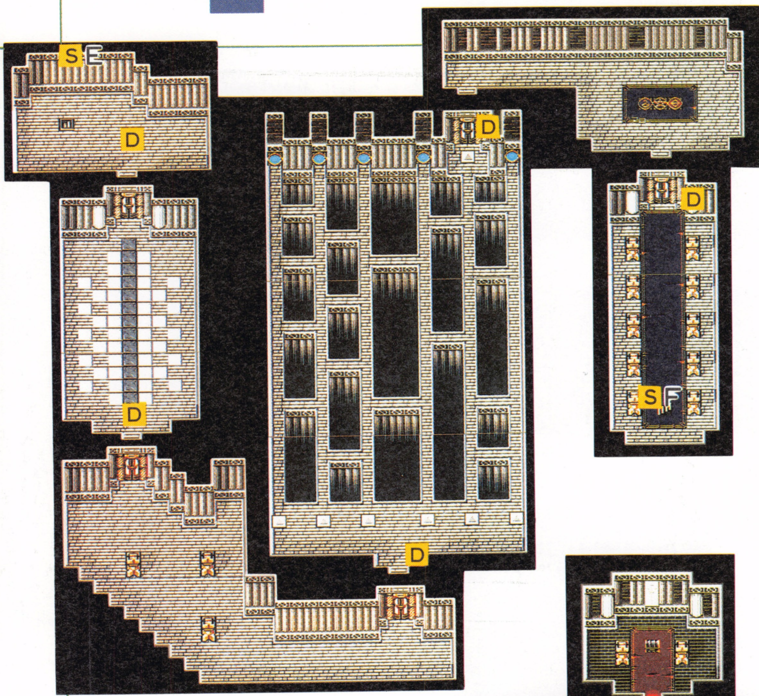


▲倒しても倒しても復活する。どうしてなのか？　二人いるところがミソなのだ。

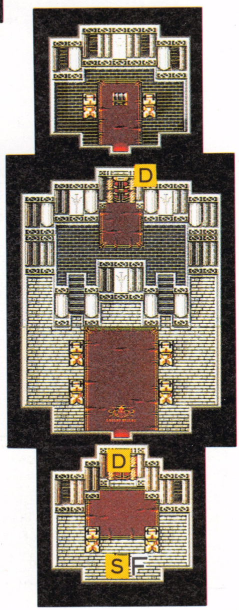


▲そこでパーティーを分ける。二人ずつの組になるので戦いはけっこうシビア。

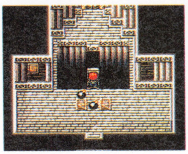
4F



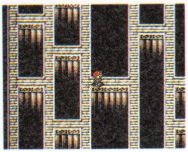
5F



PUZZLE



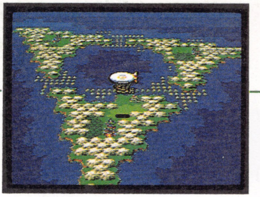
▲6動作で爆発するからね。余計な1歩とか踏みださないよう気をつけてね。



▲アミダくじ。どうしてもわかんない人は逆から一回たどってみればいいのだ。

TREASURE

アンデッドリング／ラウンドシールド／コールドレイピア／いかりのうでわ／バットロック／インテリリング／ほうけんのカギ／ほうけん



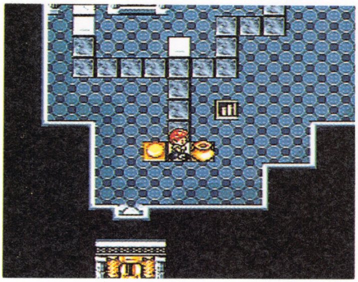
そして、マキシムたちは…

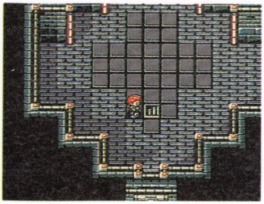
マキシムはいったいどんな宿命を背負っているのか、
どんな冒険が待ち受けているのか、そして謎の光の正体は……？
今、エストポリスの、すべての謎が解き明かされます。

パーセライトに戻ったマキシムたちを待ち受けていたのは、隣町ゴードバンの異変だった。たった一人の男によって、町中が破壊されたという。調査に向かったマキシムたちは、その男が一人の女性を連れて、西の塔に向かったとの情報を得て、西の塔に向かうことになる。塔の屋上には、ガデスと名乗る男が待ちかまえていた。あまりの強さに、マキシムたちは長い戦闘の末、全滅してしまう。そこで、マキシムはまたあの謎の女性に出会うことになるのだった…。

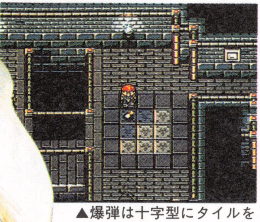


邪悪の化身、悪の神、ガデス、ついに登場。

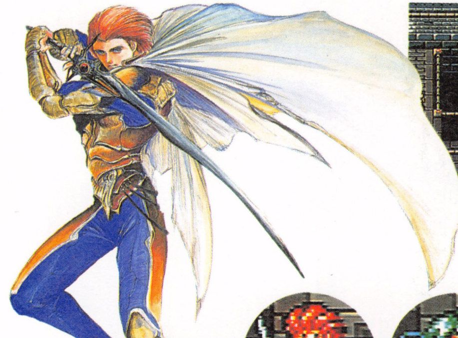




▲左側から階段を追い込んで、一番下のひとマスのところまで持っていく。
◀ツボを置くとタイルが黒に。タイルからはずれないように進んでいこう。



▲爆弾は十字型にタイルを変える。爆弾は最初右上、次に右下、そして真ん中、あとは自分で考えてね。



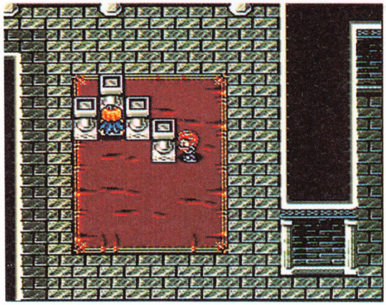

マキシム


セレナ


ガイ


アーティー

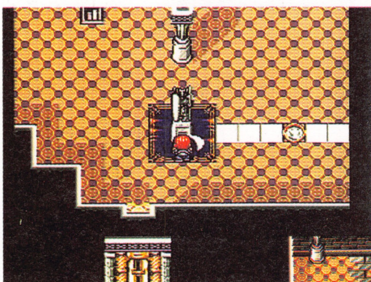




▶ここのスイッチは柱では入れられない。モンスターを誘導して柱で閉じ込める。

パーセライトの魔法剣士、セレナの真の力が、試される！

再びパーセライトに戻ると、ヒルダの容体が悪化したとの知らせが入っている。ガイはマキシムと分れ、妹のもとへとかけつけるのだった。マキシムはセレナとティアの３人で、ガデスの情報を集めるため、出発することになる。メリクス村では、バウンドキングダムに通じる橋がモンスターによって足止めされており、早くも３人での戦いを強いられることになる。ガイがいないことで落ちてしまった戦力は、セレナの働きによってかなりカバーされていた。戦いの中で、ティアはマキシムの心がセレナに惹かれていることを少しずつさとり、なぜか悲しい気持ちになってしまうのだった。



▼小部屋の像は、ボムとアローで。こうしておけば、赤青の柱の部屋を進めるようになるはず。

◀ここにある二つの銅像はヒントに従って、何回か斬りつければ、回復ポイントが出現する。

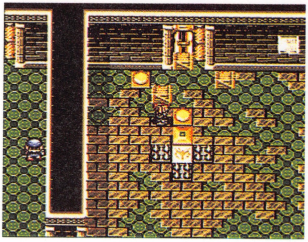


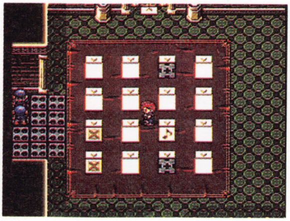


◀写真のようにタイルの模様で形をいろいろ作ってみよう。モンスターがうろついて邪魔するので要注意。

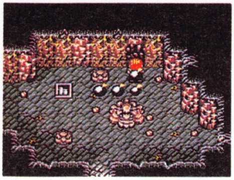
動きだすガデスの陰謀、一人残されたマキシムは…！

▼下の部屋では、開いたドアに木箱をはさむ。これで木箱一個を自由に使える。右の部屋はトランプの神経スイジャク。同じ物を探そう。





バウンドキングダムに入った３人は、ここでハイデッカという豪快な戦士に出会うことになる。王子を助けるため一人でモンスターを蹴散らしてしまうような、ものすごい男だった。が、優しく頼れる一面もあり、パーセライトにガデス、リドラが現われたとの急の知らせに、女性を残し、一人で出かけようとするマキシムを助け、共に出陣してくれることになる。噂を聞いたガイも仲間に戻り、マキシムたちは、ガデスたちを追って廃墟の塔へと進んでいく。マキシムたちは死力を尽くしてガデスたちと戦うが、致命傷を与えながらも逃げられてしまい、挙げ句の果てにパーティーは分裂し、マキシムが一人崩れ行く塔の中に残されるとという最悪の事態を迎えてしまう……。

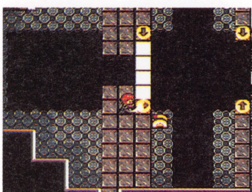


▲ボムで誘爆させてハンマーを使うこと。

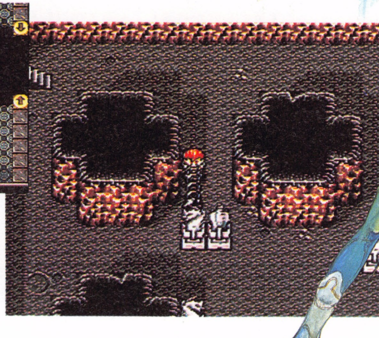
▼ツボを運ぶときドアへの道を確保しておくこと。



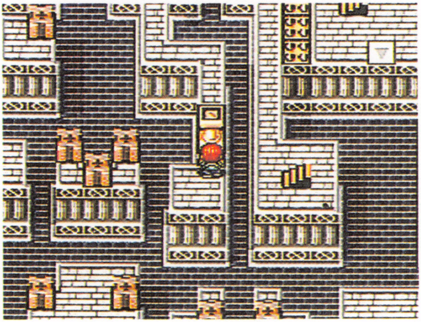




▲矢印のプレートは剣で向きが変えられる。これで白ブロックの移動先が変わるのだ。



▶像の向いている方向は通れない。押して像の位置を変えながら進行通路を確保すること。





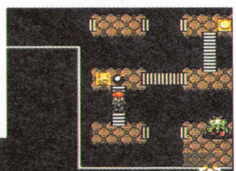
▼柱を動かすことによって、フックで移動できる場所が増える。直線上に柱を動かそう。

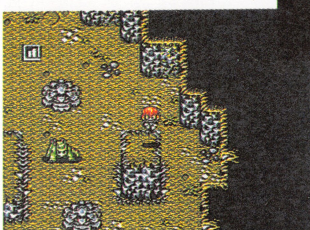
4人が出会う日がついにやってきた……！

塔から脱出したマキシムがパーセライトに戻るとセレナが待っていた。二人の愛は再会により確実なものになる。ティアはそれをさとり、一人静かに仲間から去っていく。パーセライトではしばらく平穏な日々が続くが、ある事件をきっかけに、マキシムたちはガデスたちを倒すため再び旅に出ることになる。港町アレインで船を手に入れ東の大陸へと、ガデスたちの足取りを追って進んでいく。ナーシサス、トレアドールと進むうち、発明家レクサスの力を借りてエクセリオンが手に入る。エクセリオンのおかげで行動範囲が広げられ、さらにダンケルク、フェルム王国とマキシムたちは旅を続ける。そして、バーナンに辿り着いたとき、運命の導きでエルフのアーティーと出会うことになる。ついに伝説の４人が、共に旅に出る日がやってきたのだった……。

▶スイッチで橋がかかる。ボムの６動作技を利用して、渡ってから爆発するようにしておけば、先に進める。

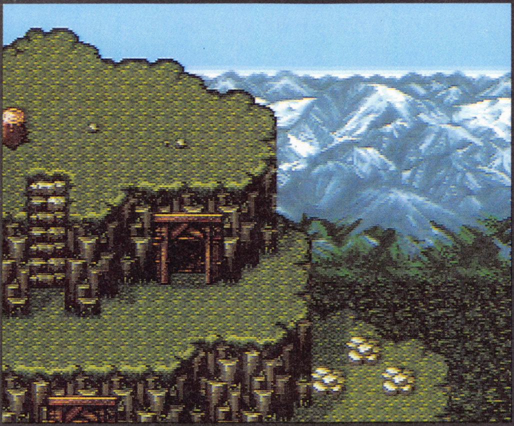
▼落とし穴から落ちてくるとへこむんだけど、一人の重さじゃダメ。上の階のモンスターを落とし穴に誘導して。





▼Rボタンで方向転換しながら、スキルをうまく使って草を燃やしていくこと。





SPECIAL PLACE GUIDE

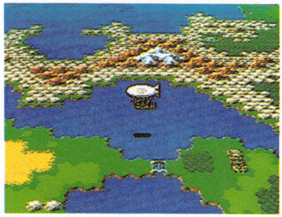
スペシャルプレイスガイド

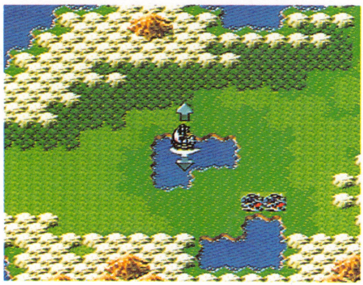
エストポリスの世界には、マキシムの冒険の目的とはちょっと違う、でも、きっといつかは役に立つという、不思議な場所がたくさんあります。旅の途中でちょっと足をのばして、そんな不思議な場所を訪れてみましょう。

Special Place

冒険の旅の途中で立ち寄ることになる、不思議な町、不思議な洞窟。
どんな謎が待っているのか、どんな人との出会いがあるのか。
その場所に着いたとき、冒険の旅とはまた違った思わぬ道が開けるでしょう。







質流れ島ってどういうところ?

エクセリオンを手に入れれば行かれるんだけど、アスターク大陸のほぼ中央、西側に位置しているマーカオの島。ここが通称「質流れ島」と呼ばれる島なのだ。ここには世界中の店で売られた武器、防具、アイテムが流れ流れてたどりつく。マキシムたちが今まで見たこともないアイテムや武器を見つけることもできるはずだ。噂のカジノもこの島にある。その上、この島にはなんと「マキシム専用店」なんてものもあるのだ！　ここは世界各地でマキシムが売り払ったアイテムや武器、防具を専門においている店。どこかで売ってしまったアイテムをカプセルモンスターが食べたがっていて、買い戻したい、なんていうときとっても便利。ただし、売るときは半額、買い戻すときは正価。ちょっとソンだけどね。

エクセリオンは世界中をかけめぐる！

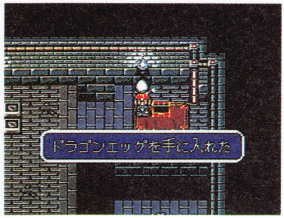
エクセリオンっていうのは……。そもそもトレアドールの北の洞窟でレクサスが仲間になると、彼の作ったエンジンをのせるための船を欲しいと言われ、アレインのジャットにまぼろしの木で船を作ってもらうことになる。これがエクセリオンの原形になるのだ。これをポートラビアのケビン先生とレクサスが潜水艇に作りかえてくれる。これで海の底を自由に動けるようになるのだ。その後、またレクサスがエクセリオンに改良を加え、空を飛べるようにしてくれる。もちろんその間にはいくつもの冒険、いくつもの戦いがマキシムたちを待っているのだけど、エクセリオンを手に入れることによって行動範囲がぐっと広がり、冒険には直接関係ないさまざまな場所にも行かれるようになるのだ。















ドラゴンエッグを集めて集めて

アスターク大陸の南東に、ドラゴンの住む山があるという。そのドラゴンはマキシムたちの敵ではなく、この世界を見守り、冒険者たちの真の力をみきわめる、いわば神のような存在。認められる力を持つ者は、願いをかなえられ、その勇気をたたえられるという。この「願い」は、ここでしか手に入らない貴重なアイテムをもらうことだったり、ステータスを上げることだったり。ドラゴンに自分たちの力を認めてもらうためには、世界中に散らばっているといわれる「ドラゴンエッグ」を８つ集めるしかない。一度集められドラゴンに捧げられたドラゴンエッグは、また世界のどこかに飛び散り、新たな挑戦を待つという。そして世界のどこかに、飛び散ったドラゴンエッグを探知する機械があるとも言われているが……。



Special Place

数ある特別な場所のなかでも、特に不思議なのが、いにしえの洞窟。
謎の力でマキシムたちの力を操り、入るたびにその姿を変える。
はかりしれない効力を秘めた宝が多々眠っているというが……。

いにしえの洞窟はどこにある？

世界の中央に位置する太洋の、はるか北の方に位置するグルベリックの島に、いにしえの洞窟がある。アレインで船を借りるとき、この島に来るか、あるいはナーシサスに行くかと聞かれるはずだ。この島は船を手に入れた後ならいつでも来ることができる。グルベリックの町には、いにしえの洞窟に詳しい人や、宝探しに挑戦するためにやってきたトレジャーハンターが大勢いるので、洞窟に行く前に必ずたちより、全員の話しを聞くこと。いにしえの洞窟は、マキシムたちが今まで旅してきた洞窟や迷宮とはまったく違う場所なのだ。なにも聞かずに入ると、とんでもないことになるぞ！





いにしえの洞窟に入るときは…。

全員の話を聞き、いざダンジョンアタック。洞窟の1階には管理人のおじいさん（？）がいて、もう一度説明をしてくれる。入る前に、まず、すべての武器、防具、アイテムを受付にあずけなければならない。しかも、パーティー全員、カプセルモンスターも、魔法も使えないレベル1の状態に戻される。もちろんスキルも剣以外使えない。つまり、冒険を始めたときと同じ状態（あるいはそれ以下、ナイフも装備してないからね）になってしまうわけ。持てるものは、あずけた荷物と引き換えにもらえるポーションを10個だけ。このポーションの使いどころが挑戦の明暗を分ける。覚悟して入っていこう。

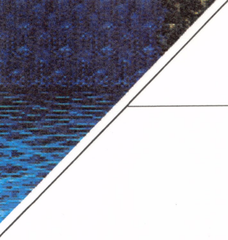


入るたびに形を変える不思議な洞窟

いにしえの洞窟は、入るたびにその形が変わる。部屋のつながりや宝箱の位置を覚えても、次にはなんの役にも立たないのだ。いくつかの部屋をへて、下へ続く階段を発見したら、とにかく下へ。その間いくつもの宝箱を開け、何匹ものモンスターとの戦闘がある。赤い宝箱に入ったアイテムはいにしえの洞窟専用。持ち帰れないから、もったいながらずに、どんどん使うこと。逆に青い宝箱に入ったアイテムは持ち帰れるので、これはいい！　と思うものを取れたら、さっさと戻ることだ。いにしえの洞窟は全99階。最終階には史上最強のモンスターが待つと言われているが……。

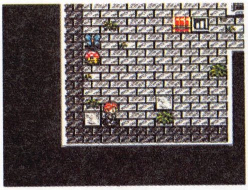


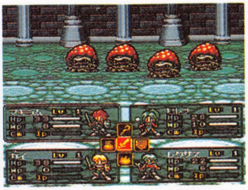


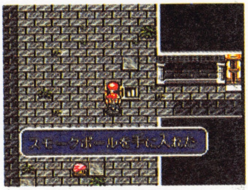


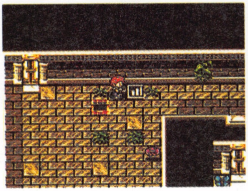
●実戦／いにしえの洞窟にチャレンジ！

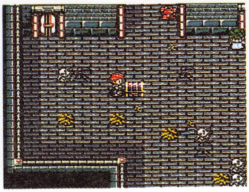
ここでも、敵はステップムーブシステムで動いているから、何も拾っていないうちは、なるべく戦闘を避けるように動こう。赤い宝箱はとにかく開けて、武器防具はすぐ装備。アイテムもどんどん使ってしまったほうがいい。カプセルモンスターにいらないアイテムをどんどん食べさせてクラスチェンジし、強化するのが楽な戦いのコツ。下への階段を発見したら、すぐ下りてもいい。他の部屋が気になる人は、階段の位置をしっかり覚えて行動すること。青い宝箱を見つけて中身がどうしても必要なものなら、すぐ脱出しよう。





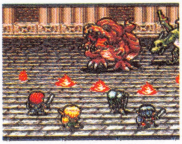




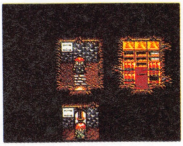




●いにしえの洞窟覚え書



洞窟の中で、有利に戦うなら、IPを上手に使うこと。魔法の効果があるIPをうまく使えば、かなり戦闘が楽になるはずだ。



いにしえの洞窟から脱出する方法は２つ。一つはパーティー全滅。出口の扉のところに戻される。もう一つは20階以降にあるという「てんへのいのり」というアイテムを使用する方法。これだと青宝箱のアイテムも持ち帰れるのだ。目指せ20階！



ところで青宝箱のアイテムは、再度、いにしえの洞窟に挑戦するとき、再び持って入ることができる。洞窟に入ったら、本当にヤバイ！って状態になるまで、しつこく青宝箱を探し求めよう。何度でも効力を発揮できるものってスゴイに違いない。



いにしえの洞窟には、ここにしか存在しないアイテムやモンスターがたくさん。アイテムの名前で効力がわからないときはＸボタンで解説をチェックしよう。「じょうかのいのり」なら呪いを解くとか、ちゃんと説明が出てくるぞ。

Special Place

スペシャルプレイスきわめつけは、大人の楽しみ、カジノ。
スロットやカードはもちろん、ビンゴまで楽しめるいこいの場。
ここで勝てば、特別なアイテムを手に入れることもできると言われています。

SLOT

[スロット]



RULE

いわゆる普通のスロットで、1ベット1、10、100コインでゲームできる。十字キー上でベットする。画面左のベットランプのついたラインがそろったとき、コインがプレミアムにしたがって払い戻されるのだ。5ベットすると自動的にスタートするけど、それ以前に開始したいときはAボタンでスタート。リールが回転して、自動的にストップ。その時点で絵柄がそろっていれば払い戻しを受けられる。このスロットは、カジノ以外にもおいてある場所があって、そこにもコイン屋さんがいるので、ちゃんとプレイできる。たとえばアルンゼの宿屋とかね。もちろん、コインをアイテムに変えてくれるし、あまったコインはカジノでも使えるから時間があったら遊んでみよう。

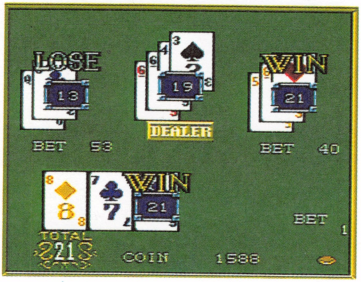
PREMIUM

絵柄の払戻し

●777……………………………………1000枚
●BAR ……………………………………300枚
●ムース ……………………………………80枚
●宝箱 ……………………………………40枚
●船 ……………………………………20枚
●プラム ……………………………………10枚
●チェリー x 2 ……………………………… 4枚
●チェリー x 1 ……………………………… 2枚

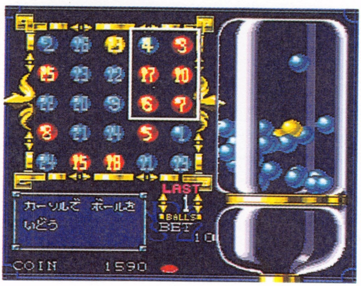
BLACKJACK

[ブラックジャック]



ACTION BINGO

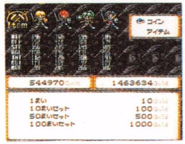
[アクションビンゴ]



カジノ編

CASINO RULE
●カジノのやくそく

カジノは質流れ島の町のバー地下にある。カジノ内に入ったら奥のカウンターでプレイ用のコインを買う。コインは1枚10ゴールドで、1、5、10、50、100枚とセット販売している。ゲームに勝ってコインがたまったら、ここでアイテムに変えてもらえる。バニーシリーズとかそろってるぞ。



RULE

ディーラーとの対戦型ブラックジャック。ディーラーの持ち札より21に近い合計数が作れれば勝ち。まず、3枚のカードが配られるので、好きなものを1枚取りベット。ベットは1から99までできる。ベットのキー操作は、1枚単位なら十字キー左右、10枚単位なら十字キー上下。Lで最大ベット、Rで最小ベット、Aボタンで決定。ベット後、さらに2枚ずつのカードが配られるので、最初のカードと合わせてその合計を数えよう。J、Q、Kは10点、Aは1か11点に数えられる。この際、合計が21に近づくよう、さらにカードを引くならAボタン、2枚の時点で止めるならBボタンを押す。お互いのカードをオープンして、より21に近く、より高い役を作ったほうが勝ち。同じ役の場合は、手数の大きさやカード種類の高さで勝敗を決める。コインの払い戻しは役による倍数で決定されるぞ。手札を引いていって、21を越えてしまったらその時点で負けになってしまうので、カードの止め時がかんじんだ。

PREMIUM

以下の役を作れば、規定の払い戻しが受けられる。役は高い順。

1 ブラックジャック ……………………………128倍
　スペードのAとJで21を作る。

2 スリーセブン ……………………………64倍
　どの種類でも7を3つそろえる。

3 ストレート ……………………………32倍
　同じ種類のカードで6、7、8とそろえる。

4 ストーム ……………………………16倍
　同じ数字のカードで21以下になっている。

5 ファイブカード…………………………… 8倍
　5枚の手札を引き、21以内に合計点をおさえる。

6 トッピン …………………………… 4倍
　Aと10以上のカードの2枚で21を作る。種類は同じものでなくてもかまわない。

RULE

右側の、ボールがはねているガラスのビンゴマシーンから、5×5に配置されるビンゴ板にボールが落ちてくる。板に入って点灯したボールを縦、横、斜めにそろえられた列があれば、払い戻しを受けられるのだ。まず、ビンゴ板をAボタンでストップ。これでゲームが始まる。ベットはブラックジャックと同様、1から99までかけられる。ベットが終わると、ビンゴマシーンからボールが落ちてくるので、規定の13個すべてが落ちるまでの間に、ビンゴ板を十字キーで回転させ、点灯しているボールの列をそろえるのだ。ただ、回転させるときに、むやみにぐるぐる回しているとそろうものも見過ごしてしまう。時間はあまりないけど、集中して一番得する回転をみきわめよう。操作になれるまでは、少ない掛け金で何回か練習してみて、ある程度自信がついたらでっかい掛け金でやってみるというのがおすすめ。

PREMIUM

いろいろなボールを取ることによって払い戻し金がかわるので、チャンスをねらっていこう。

●チャンスボール

列ができた状態で、あと一個で列がそろうというリーチがあれば、チャンスボールをねらえる。チャンスボールをねらうと、もう一つだけボールが落ちてくるので、それが、うまく残り一個のところにはまれば、なんと払い戻しが5倍だ。ただし、ここでは板の回転ができないのでこれは運まかせ。運悪くボールが違うところに落ちると払い戻しはなくなってしまう。

●ゴールドボール

ビンゴマシーンから、ごくまれに落ちてくるゴールドボールを含んだ列を作ることができると、払い戻しが2倍になる。その上、その一つのゴールドボールが2つの列に重なって使われている場合は、1列につき2倍、つまり4倍になるわけ。またゴールドボールが2つになった場合は1つ2倍計算で払い戻される。

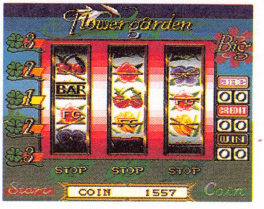
Special Place

カジノでは、ほかでは絶対手に入らないものが見つけられます。
武器や防具やアイテムや……
何に使うのか、どんな効果があるのか…手に入れて試してみましょう。

PACHI SLOT
[パチスロ]







RULE

回転する絵柄をそろえると絵柄やゲームの種類によって払い戻しがあるスロットゲーム。まず十字キー上でコインをベット。1ベット10コインで、3ベットすると自動的にゲームが始まるけど、それ以前に始めたい時はAボタン。リールが回転してストップランプが点灯したら、ボタンを押してリールを止める。Yボタンで左、Xボタンで中央、Aボタンで右が止るが、左側から順番に止める場合はRボタンでストップ。すべて止めた時点でベットランプのついているラインに役がそろえば払い戻しがくる。パチスロは7や　BARといった役をそろえることで、ビッグゲームになったり、JACゲームになったりするんだけど、そこでいかに子役の集中をねらうかで払い戻しが変わってくる。スペシャルゲームに入った時点で、さらに連チャンになる確率も高いので、大きく稼ぎたいときはとにかく連チャンするまでねばろう。一回の払い戻しじたいは最高15枚までだけど、続くとデカイぞ。

PUREMIUM

●ビッグゲーム
7をそろえるとファンファーレとともに突入。ここで子役の集中が起こるので、通常通りベットしてゲームを進める。このあいだにFGの絵柄がそろうと、さらにJACゲームに入る。JACゲームでは1ベットずつでゲームし、真ん中のラインにFGをそろえて6回そろうと終了。子役の集中からこのJACゲームまでを3回繰り返すとビッグゲームが終了する。

●レギュラーゲーム
BARがそろうといきなりJACに突入。これもFGが6回そろうと終了する。

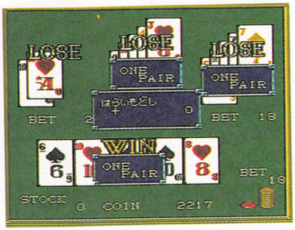
●払い戻し
777・・・・15枚
BAR・・・・15枚
子役・・・・8枚
チェリー×2・・・・4枚
チェリー・・・・2枚

STUDPOKER

★VIPカードが必要です。

[スタッドポーカー]





RULE

他の3人より高い役を作れば勝ちとなる。まず場所代に10コイン。その後2枚の手札が配られるけど、1枚はクローズカードといって他のプレイヤーには見えないカードになる。対戦相手からレイズが始まるので、相手の見えているカードでできそうな役と、自分の手の勝敗をみきわめてコールを開始。掛け金を上げたいならレイズ、おりるならドロップ、掛け金そのままでゲームを続けるならコール。全員がレイズあるいはコールすると次のカードが配られ、またコールを繰り返す。5枚になった時点で持ち札をオープンし、勝敗を決める。それ以前に3人おりた場合はその時点で勝敗が決まる。レイズは十字キー上下で10枚単位、左右で1枚単位で数を決め、Aボタンで決定。Lで最大、Rで最小を選ぶこともできる。おりるときはBボタン。

PUREMIUM

●勝敗

ゲーム中のレイズで他の3人をおろす。

他のメンバーより高い役を作る。

同役、同数はドローでコインは次回にストック。

誰も役を作れなかったときもドロー。

●役　ロイヤルストレートフラッシュ　／A、K、Q、J、10を同じスートでそろえる。　ストレートフラッシュ／同じスートで5枚の連続数字。　フォーカード／同数字のカード4枚。　フルハウス／同数字カード3枚＋同数字カード2枚。　フラッシュ／同じスート5枚。　ストレート／連番数字5枚。　スリーカード／同数字3枚。　ツーペア／2枚ずつ同数字カードを2組。　ワンペア／2枚同数字カードを1組。

ESTPOLIS

●カジノ秘話

実は前作「エストポリス伝記」にもカジノがあったらしい。開発中のとある事情で、発売バージョンには入らなかったんだけど、建設予定地だった場所は確認できる。ちょっとだけ「Ⅱ」をお休みして前作をたち上げてみよう。懐かしい、あのスリナガルの北西になんか変な場所があるのがわかると思う。岩に囲まれた意味ありげな場所。それが実はカジノがあった場所なのだ……。



Estpolis Comic

大好評、おなじみエストのコミックです。
みんなが思い当たる、あんな出来事、こんな出来事。
マキシムと仲間たちの、知られざる世界です。

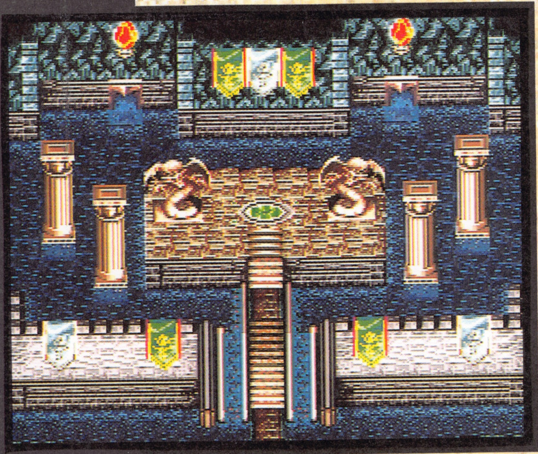





ハイ いっぱい お食べ
たべたーい ポーション
カプセルモンスターって かわいいよなー
ちょっと あげすぎ じゃない マキシム
コレたべたい アレたべたい
アッ カプセルに 入らなく なっちゃった
ホラ みなさい


どうだあ 俺さまの方が 力持ちだぞー
ワハハ
いや 私の方が 力持ちだ
へへへ
ムカッ
えっ? 二人とも 靴ひもが 結べないですって?
何て すばらしい 方法だ
クスクス


怒りパワーが
たまったー！
ドキッ
これでも
くらえー
ピカァ
ズドー！
ワーイ
グシャ
女の涙は重いのよ
すぐに泣いたり
しちゃだめよ
グスン
セレナ
マキシム
あっ
セレナさんが
泣いてる
ドキッ
どお
ちゃんと見てた？
う、うん



MONSTER GUIDE

モンスターガイド

マキシムたちが戦うことになる、数多くのモンスターたち。ここで紹介できるのはほんの一部です。でも、同じ種族、属性のモンスターを見つけたら、ここで記されたデータを思いだせば、有利な戦いを進められるでしょう。

Monster Guide

洞窟、迷宮の中だけで出会う、ダンジョンモンスターたちを一部紹介します。
彼らはステップムーブシステムの中で独自の動きを持っています。
彼らの動きを読むことが、戦闘の第一過程となるはずです。



タコ系／一回の動きについて1歩ずつ、壁際を移動する傾向がある。エンカウントするとデビルフィッシュ、スキュッド等が登場。



カイ系／ランダムに動きながらマキシムに近よってくる。エンカウントするとアンモナイト、ドリルシェル等が登場する。



アサシン系／素早いのでマキシムの動きの2倍の早さで近づいてくる。エンカウントするとニンジャやアサシンが登場する。



緑トカゲ系／臆病ですばしっこいので近づくと、かなりの早さで逃げていく場合が多い。エンカウントするとリザードやイモリが登場。



ウシ系／行動範囲のある一定のラインに入ると、倍速して近づいてくる。エンカウントで登場するのはバッファロー、ブルス等。



ウマ系／一定距離内に入ると近づいてくるが、遠巻きにしていると動かない。エンカウントでマッドホース、アーマーホース等が登場。



青ビートル系／ランダムに動きながらマキシムたちに近づいてくる。エンカウントするとビートルが現われる。



赤カニ系／3回の移動で2歩ずつ動くが、動き方はランダム。エンカウントするとスモールクラブ、キャンサー等が登場する。



ウォームアイ系／行動範囲の一定のラインに入ると、素早く近づいてくる。エンカウントすると、100%近くウォームアイが登場する。



赤クモ系／じっとしているが、ある一定の距離まで近づくとこちらに向かって動きだす。エンカウントでウェブスパイダー等が登場。



イヌ系／部屋に入ると逃げ出すが、一定距離まで近づくと逆に向かってくる。エンカウントするとドーベン、ヘルハウンド等が登場。



サソリ系／一歩動くと一歩動く。動きには一定の特徴あり。エンカウントするとスコーピオン、アンタレス等。



赤マッシュル系／マキシムが右に動くと下へ、下に動くと左へ……。特徴のある動きをする。エンカウントでマッシュル等が登場する。



バグ系／フラフラと1歩ずつ動きながら壁にぶつかると方向転換。エンカウントするとほぼ100%バグが登場する。



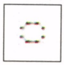
トレント系／普段はじっとしているが、たまに突進してくることがある。エンカウントでトレント、マッドエント等。



コウモリ系／マキシムの動きに同調せずに、近づいてくる。エンカウントすると、バット、ビッグバット、ブラッドバット等が登場。



ソード系／まわりに自分以外のモンスターがいると近づいてついてまわる。エンカウントすると、キラーソードが登場する。



ヒカリ系／壁に向かって進んでいき、ぶつかると方向転換する。エンカウントするとウィスピーが登場する。



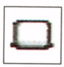
ムシ系／ランダムに動き回っている。エンカウントするとモスキート、シャドウフライ、ダークフライ等が登場する。



青チョウ系／ランダムに1歩ずつ動いているが、気が向くとマキシムに向かって移動してくる。エンカウントでバタフライ登場。



赤ジェリー系／フラフラと好き勝手に動いている。2回の動きで1歩ずつ進む。エンカウントでレッドジェリーが登場する。



コア系／マキシムが近づくと、素早く逃げ出していく。エンカウントでレッドコア、ブルーコア、グリーンコア、ノーコア等が登場。



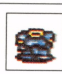
バラ系／壁づたいに1歩ずつゆらゆらと歩いている。エンカウントすると、バンパイアローズ、デザートローズ等が登場する。



青ウィルイル系／部屋の中を上から下、下から上と大きく移動する。エンカウントでウィルイルが登場する。



ハチ系／いきなり倍速になったり止ったり好き勝手に動く。エンカウントするとキラービー、スティング、アーマービー等が登場。



ヨロイ系／ふらふらと動いているが、気が向くとマキシムに近づいてくる。エンカウントするとキラーアーマーが現われる。

ダンジョンモンスター編


緑ウツボカズラ系／じっとしているがある一定の距離内に入ると、近づいてくる。エンカウントでウツボカズラが登場する。


クマ系／ランダム。マキシムの半分速さで移動している。エンカウントするとルナベアーやサンダービースト等が現われる。


メデューサ系／一定の距離に近づくまで動かず、範囲内に入ると接近を始めずっと追ってくる。エンカウントでメデューサが登場。


ゴブリン系／マキシムに接近してくる。エンカウントでゴブリン、ゴブリンアーマー、ゴブリンジパング、ゴブリンメイジ等が登場。


リザードマン系／特徴のある動きで、マキシムと同じAGLで移動。エンカウントするとリザードマンが登場する。


バンパイア系／一定距離離れると突然ワープして近くに出現。エンカウントするとバンパイア、ノスフェラトウ等が登場する。


スケルトン系／ランダムに動きながら、マキシムに近づいてくる。エンカウントすると、スケルトン、ボーンゴーレム等が現われる。


アイアンゴーレム系／マキシムの動きに合わせて倍速で近づいてくる。エンカウントすると、アイアンゴーレムが登場する。


ウッドゴーレム系／ランダムに動いているが気が向くとマキシムを追いかけてくる。エンカウントでウッドゴーレムが登場する。


マッドゴーレム系／最初は逃げているくせに、近づくと開き直って接近してくる。エンカウントでマッドゴーレム登場。


ミミック系／一定距離内に入ると追いかけ始める。宝箱に似ているので要注意。エンカウントでミミック等が出現する。


オーク系／勝手に動いているが、マキシムに向かってくることも。エンカウントでオーク、オークファイター、オークメイジ、ノーム。


コボルド系／とにかく部屋中をくまなく動き回る。一回の移動で1歩ずつ進むので遭遇の可能性は高い。エンカウントでコボルト。


緑ゾンビ系／なぜか部屋の扉に近づいていく習性を持っている。出入り口をふさがれないよう注意。エンカウントすると、ゾンビ登場。


マミー系／2動作につき1歩動き、壁にぶつかると方向を変える。エンカウントするとマミー、スナッチャー等が現われる。


トロル系／マキシムとは逆方向に、同じAGLで移動している。エンカウントすると、ほぼ100%の確率でトロルが登場する。


ミノタウロス系／一定の範囲内を偵察するようにグルグルと回る。エンカウントすると、ミノタウロス、ゴーゴン等が現われる。


ネクロマンサー系／少し遠くから、突然マキシムの近くにワープしてくる。エンカウントでネクロマンサー等が登場。


インプ系／一回の動きで1歩ずつ、壁際にそってふらふらと移動している。エンカウントすると、インプが登場する。


デス系／マキシムが動くと近い距離からワープして、さらに接近してくる。エンカウントするとデス、リッチ等が登場する。


ラミア系／まったくランダムにマキシムの半分の速さで移動をしている。エンカウントするとラミア、セイレーンが登場する。


パンプキンヘッド系／ワープしまくって移動を繰り返す。エンカウントすると、パンプキンヘッド、マッドヘッドが登場。


サムライ系／ランダムに動きまわり、気が向くとマキシムに近づいてくる。エンカウントするとオチムシャ、カゲムシャ、サムライ。


ウインドナ系／2回に1歩ずつ移動する。マキシムの移動方向とずれながら近づいてくる。エンカウントでウインドナが登場する。


シャドウ系／壁に向かって進んでいき、ぶつかると方向を変えてまた進んでいく。エンカウントすると、シャドウが登場する。


アースバイパー系／ある一定の距離まで近づくと、マキシムに気づいて接近を開始する。エンカウントでアースバイパーが登場する。

Monster Guide

ここに紹介するのは、エストポリスの世界に存在する
恐ろしいモンスターたちのほんの一部です。
この先マキシムたちはいったいどんな敵と戦うことになるのでしょう。

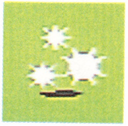
アサシン



HP220
MP0
EXP1455
GOLD1421

忍者の秘石を落とすことがある。しのいちげきの即死攻撃あり。

ウィスピー



HP82
MP30
EXP216
GOLD301

かなりの確率でまほうのつぼを落とす。フラッシュ攻撃に注意。

ウェブスパイダー



HP82
MP30
EXP120
GOLD182

攻撃、防御ともに強いが、魔法攻撃は怖くないはず。

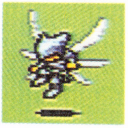
アマツキツネ



HP654
MP203
EXP6075
GOLD5555

エクスマジックを落とすことがある。かなり素早い。

ウィンドナ



HP110
MP92
EXP359
GOLD380

まほうのつぼを落としていく。攻撃力がかなり高く特殊攻撃もある。

オーク



HP122
MP30
EXP225
GOLD231

ジェットヘルムを落とすことが。攻撃力は高いが、魔法に弱い。

イーグル



HP28
MP12
EXP30
GOLD30

きゅうこうか攻撃がくるので要注意。秘石を落とすことがある。

おおぐも



HP/2000
MP/320
EXP/4000
GOLD/5000

全体に対して毒攻撃をしかけてきたり、スパイダーネットで動きをにぶらせたりしてくるやっかいな敵。

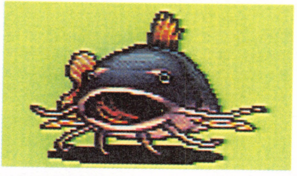
イモリ



HP67
MP19
EXP72
GOLD120

いもりのくろやきを落とす。魔法に弱いので魔法攻撃を。

おおなまず



HP/200
MP/50
EXP/500
GOLD/500

だいじしん攻撃をしかけてくる初期のボスキャラ。防御力はそんなに高くないのでてこずらずに倒せるはず。

インプ



HP65
MP30
EXP63
GOLD72

まおうしょうかんをするけれど、これはどうやらはったりらしい。

オークファイター



HP122
MP62
EXP253
GOLD235

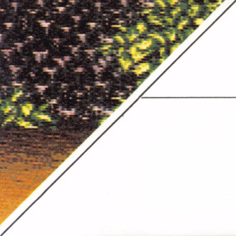
かなりの確率でパワードラッグを落としていくぞ。

オークメイジ



HP145
MP78
EXP353
GOLD280

防御力が高いので力による攻撃はきかない。魔法で攻撃しよう。



オオニュウドウ



HP/1533
MP/440
EXP/8391
GOLD/8250

なんと太古のヨロイを落とすらしい。けどごくごくまれ……。何度も挑戦してみよう。

カッパードラゴン



HP/2400
MP/900
EXP/18980
GOLD/18000

倒すとかなりのゴールドが入るが、雷系の攻撃スパークブレスが全体にふりそそぐ。

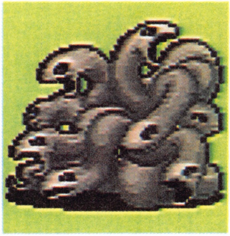
カラカラ



HP/867
MP/414
EXP/6608
GOLD/4000

かなり強力な、にだんげり攻撃あり。攻撃力が高い。力による攻撃に対する防御も高い。

オロチ



HP/2800
MP/0
EXP/18870
GOLD/15700

魔法攻撃はないが、全体へのオクトヘッドブレス、トライヘッドアタックという対一人の強力攻撃をもつ。

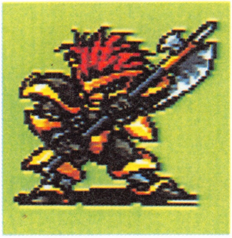
ガデス



HP/7500
MP/320
EXP/50000
GOLD/50000

はかいのはどう攻撃を持つ最強の敵。ただし、こいつはじつは……。

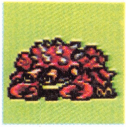
カミュ



HP/1500
MP/320
EXP/3000
GOLD/5000

根性充分、防御力充分。魔法防御もかなりのものだ。スプリットバスターアタックという炎攻撃がくる。

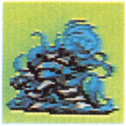
キャンサー



HP165
MP42
EXP502
GOLD379

秘石を落とすが、防御力アップとシザースアタックでかなり強力。

キラーアーマー



HP142
MP52
EXP422
GOLD383

カタい。アイアンキック攻撃がくる。キラーアーマーを落とすが。

キラークラブ

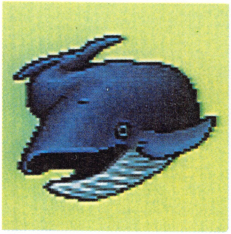


HP75
MP35
EXP106
GOLD174

ハサミ攻撃はかなり痛い。ちからのみなもとを落とすことがある。

Monster Guide

キラーホェール



HP/401
MP/354
EXP/5693
GOLD/5591

魔法もガンガン使ってくるし、体力も充分。とにかく手強いのでステータスアップして挑戦しよう。

キングフロッグ



HP160
MP78
EXP402
GOLD350

高確率でデルデルを落とす。だいがっしょう攻撃はフィグの効果。

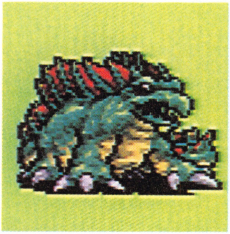
クラーケン



HP/550
MP/0
EXP/4450
GOLD/5390

げきりゅう、じゅっぽんあし等水属性の攻撃あり。火の属性の魔法で攻撃しよう。

グリアノス



HP/928
MP/183
EXP/5230
GOLD/5404

対一人だが超強力なとつげき攻撃をもっている。いっきにHPが減るので回復系を充実させること。

グリーンクレイ



HP137
MP92
EXP308
GOLD278

きのみを落とす。が、かなり痛いくされパンチ攻撃がくるぞ。

グレートコカ



HP/2090
MP/664
EXP/9900
GOLD/9700

くちばし攻撃と、息をも尽かせぬ魔法攻撃。力による攻撃で一打ずつ確実にダメージを与えよう。

コカトリス



HP365
MP0
EXP2050
GOLD2415

麻痺攻撃がくる。いのちのみなもとを落とすことがある。

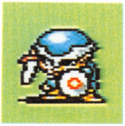
ゴブリン



HP102
MP30
EXP105
GOLD227

魔法防御が弱い。ショートソードを落としていくことが多い。

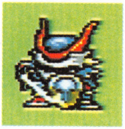
ゴブリンアーマー



HP92
MP30
EXP155
GOLD200

攻撃力が高いので一撃に注意。ハードレザーを落とすことが…。

ゴブリンジパング



HP102
MP30
EXP182
GOLD220

ゴブリン系では経験値をくれるほう。フランシスカを落とすことが。

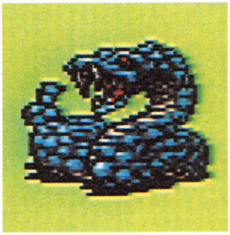
コボルト



HP62
MP15
EXP47
GOLD52

こんなヤツは敵じゃない！　魔法攻撃で一発だ。

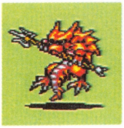
コリドラス



HP/351
MP/0
EXP/1950
GOLD/2330

げどくやくを必ず落としていくが、かみつき攻撃は強力。魔法攻撃はしてこない。

サラマンデル



HP692
MP220
EXP6441
GOLD6109

特殊攻撃、しゃくねつのいきがくる。ひせきを落としていく。

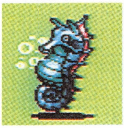
サンダービースト



HP726
MP50
EXP5002
GOLD5420

サンダーストーム攻撃で全体にダメージがくる。

シーホース



HP239
MP204
EXP1040
GOLD1247

うずまきという特殊な水属性の全体攻撃がくる。

シャドウ



HP468
MP76
EXP1451
GOLD1482

仲間を呼んだり特殊攻撃したり、秘石を落とすことがある。

ダニエル



HP/1200
MP/320
EXP/300
GOLD/1000

ピエールと同様「おーほっほっほ」と言いながら戦ってくる。コイツの使う魔法の反属性魔法をかけろ。

Tレックス



HP/888
MP/0
EXP/4697
GOLD/4820

かみつき攻撃で一人づつ攻めてくる。魔法は使わないが、攻撃力はかなり高い。

スティング



HP168
MP61
EXP527
GOLD430

ニードルシャワーで全体攻撃。まれにはやさのみなもとを落とす。

シャドウフライ



HP142
MP92
EXP282
GOLD388

攻撃力が高いが、魔法防御が弱点。魔法で攻撃を。

デビルフィッシュ



HP208
MP76
EXP664
GOLD700

きのみを落とす。混乱、水属性攻撃をしかけてくる。

デーモン



HP/818
MP/356
EXP/5052
GOLD/5080

あくまのひせきを落とすことがあるらしいが、戦いはきつくなるので何度も挑戦するわけには……。

Monster Guide

てした



HP/150
MP/120
EXP/100
GOLD/250

攻撃力、防御力ともに高いが、機敏な動きはしないので先手を取ることができれば有利に戦える。

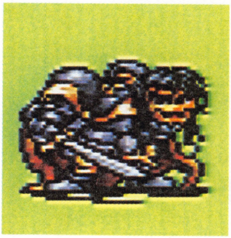
パグ



HP182
MP48
EXP592
GOLD682

炎系全体攻撃、ファイアーブレスあり。きのみを落とすことが。

デュラハン



HP/205
MP/0
EXP/780
GOLD/897

ハイマジックを落とすのは嬉しいが、くびきり攻撃で一発即死させられる可能性もある。

トロル



HP252
MP 0
EXP798
GOLD900

攻撃、防御ともに高くかなりカタい。マルチソードを落とすらしい。

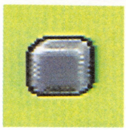
バット



HP22
MP0
EXP10
GOLD15

初期の敵。最初はこういう奴でレベル稼ぎしよう。

ノーコア



HP50
MP200
EXP55555
GOLD1

コア系のなかでは最強。くれる経験値はすごいが逃げ足が早い。

バッファロー



HP52
MP12
EXP30
GOLD38

クロスヘルムを落とすことがある。とつげき攻撃に要注意。

ドラゴニアン



HP188
MP126
EXP594
GOLD690

全体に炎攻撃のファイアーブレスを持っている。魔法で攻撃せよ。

ノーム



HP262
MP141
EXP920
GOLD1066

シルバーアーマーを落とすことがある。案外弱いのだが…。

ビッグバット



HP48
MP13
EXP35
GOLD40

バットロックをごくたまに落としていくらしいが……。

ドリルシェル



HP175
MP65
EXP642
GOLD695

強い。しいていえば魔法が弱点。コンフボールを落としていく。

ノスフェラトウ



HP614
MP210
EXP2455
GOLD2950

秘石を落とす。が、しつこいHP吸い取り攻撃と雷攻撃を覚悟して。

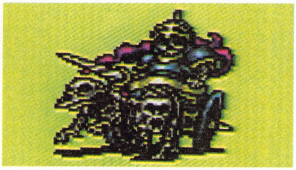
プリフロッグ



HP30
MP8
EXP20
GOLD25

高確率でレイピアを落とす。げろげーろ攻撃は意味なし…？

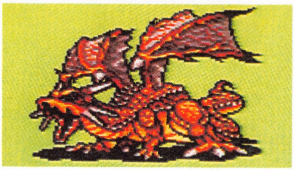
ヘルチャリオット



HP/710
MP/0
EXP/4401
GOLD/4891

即死攻撃プラスとつげき攻撃でガンガン迫ってくる。ちからのみなもとが欲しければとにかく倒そう。

ファイアードラゴン



HP/7500
MP/2000
EXP/30000
GOLD/40000

ファイアーブレス、スリープクラウドブレスといったブレス攻撃とかみつきがくる。氷の魔法でせめよう。

ピエール



HP/1200
MP/320
EXP/300
GOLD/1000

「おーほっほっほっほ」という変な攻撃をしてくることがあるが、これはあまり意味がないらしい。

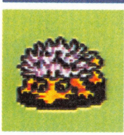
フレイムグロー



HP1261
MP483
EXP4550
GOLD5550

かなり魔法防御が高いので地道に力で攻撃したほうがいいかも。

ポイズンリザード



HP62
MP20
EXP87
GOLD160

毒攻撃をしてくるので、げどくやくを忘れずに。

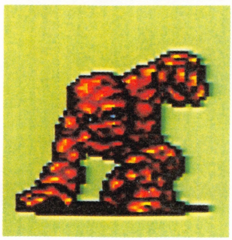
マーマン



HP426
MP377
EXP3329
GOLD3994

昏睡攻撃をしてくるので、要注意。水系の攻撃も持っている。

マグマゴーレム



HP/480
MP/120
EXP/3470
GOLD/4100

マグマブレス、マグマナックルという二つの炎属性特殊攻撃をもっている。反属性の魔法で攻撃しよう。

マッドヘッド



HP315
MP151
EXP1669
GOLD2070

かぼちゃの秘石を落としていく。効力はヒミツ。

マッドホース



HP40
MP14
EXP28
GOLD40

対一人の無属性特殊攻撃をもっている。秘石を落とすことがある。

ミノタウロス



HP/621
MP/0
EXP/3280
GOLD/4000

確率は低いが、ミラクロースを落とすことがある。はかいのおの攻撃は対一人だがダメージは強烈。

Monster Guide モンスターガイド
死闘編

ミミック


HP60
MP60
EXP130
GOLD250

宝箱の形にだまされないように。かみつき攻撃が得意。

メデューサ


HP195
MP120
EXP760
GOLD882

カタくて強い。けど、ゆうきのみなもとを落としてくれる。

モスキート


HP20
MP5
EXP15
GOLD18

きゅうけつ攻撃でMPを吸い取られる。まないたを落とす。

ライオン

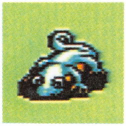

HP204
MP0
EXP1433
GOLD1475

かみつき、ひっかき等、特殊攻撃多彩。秘石を落とすことが。

ラフレシア


HP164
MP0
EXP532
GOLD442

確実にしんぴのはりを落としていく。魔法攻撃はしてこない。

リザード


HP8
MP0
EXP3
GOLD5

いもりのくろやきを落とす。これ、貴重な便利アイテムね。

リザードマン


HP140
MP12
EXP320
GOLD281

一応ボスなのでくれる経験値はがっぽり。そんなに強くないぞ。

リザードメイジ


HP180
MP180
EXP552
GOLD463

ごくまれにメイジシールドを落としていく。

リッチ


HP/542
MP/476
EXP/6388
GOLD/6250

低確率だが太古の剣を落とすことがある！　こいつの雷攻撃は全体にくるのでかなり怖いぞ。

ルシファ

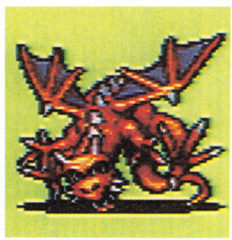

HP/1735
MP/890
EXP/8980
GOLD/8700

闇の属性をもつ全体攻撃、まかいのほのお攻撃をしてくる。かなり知力の高い敵。手強い。

ルナベアー

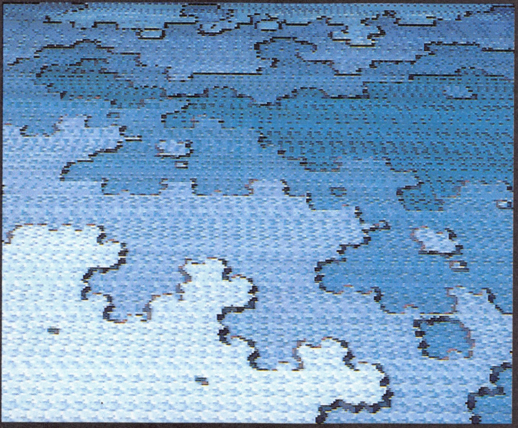

HP408
MP82
EXP2031
GOLD2083

ベアークラッシュ攻撃あり。ちからのみなもとを落とすことが。

レッドドラゴン


HP/700
MP/468
EXP/6831
GOLD/6130

フレイムバードブレスという炎の全体攻撃をしかけてくる。ちからのみなもとを落とすことがある。



EQUIPMENT GUIDE

装備品・アイテムガイド

冒険を彩る、さまざまな武器や防具、そして魔法の力を秘めたアイテム。キャラクターに合わせた装備を整え、常により強い状態を保つことは、マキシムたちの旅を安全に、そしてスムーズに進めるための基本となります。

Equipment's Guide



エストポリスの世界に存在する、さまざまな武器や防具。
特殊な効果のあるもの、店では売っていないものなど、このほかにも
まだまだ未知のものがあるはず。それはあなた自身で見つけだしてください。

WEAPON ウェポン・武器

武器として装備する、剣やムチなど
特効があるものや、IPに対応しているもの
使い分けて有利な戦いを進めていきましょう。

アーティーのゆみ	IP対応
装　備	A
アーティー専用の弓。IPで特効が。非売品。	

アクアウイップ	IP対応
装　備	ST
水属性の攻撃、IPで水属性の特効。非売品。	

アローランチャー	IP対応
装　備	AR
通常で飛行系、IPで飛行系敵全員に特効あり。	

インセクトキラー	IP対応
装　備	MGH
虫系に特効、IPで全員攻撃。非売品。	

ウィップ	IP対応
装　備	ST
軽くてしなやかなムチ。IPで炎系の特効。	

エストック	IP対応
装　備	MSA
IP対応で炎系の特効がある。軽い武器。	

ガイアスソード	IP対応
装　備	GH
恐るべき力を秘めている聖なる属性の剣。非売品。	

カッターウィップ	IP対応
装　備	ST
飛行系の敵にIPで特効を発揮する。	

クイーンウイップ	IP対応
装　備	ST
女性専用。氷系の特効がある。	

クックリ	IP対応
装　備	MGH
刃先のカーブした剣。IPで雷系の特効を持つ。	

グラディウス	IP対応
装　備	MGAHR
通常でもIPでも光系攻撃、光系に弱い敵に有効。	

クリスタルワンド	IP対応
装　備	SAT
IPで光系の特効。通常は光属性の攻撃。	

こうりんのつるぎ	IP対応
装　備	S
光の属性を持つ剣。IPで全員攻撃。非売品。	

コールドレイピア	IP対応
装　備	MSA
非売品。通常攻撃で麻痺効果、IP特効もあり。	

こんごうのおの	IP対応
装　備	GH
雷の属性を持ちIPで全員攻撃。非売品。	

シミター	IP対応
装　備	MSA
IPで氷の属性を持つ。水に弱い敵に有効。	

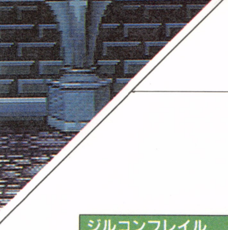
ショートソード	IP対応
装　備	MSGAHR
オールマイティーな剣。IPで氷系の特効を持つ。	

ジルコンアックス	IP対応
装　備	SAT
ガイ専用。IPの効果は敵全員攻撃＋雷系の特効。	

ジルコンウイップ	IP対応
装　備	ST
ムチ。IPで敵全員攻撃と炎系の特効。	

ジルコンソード	IP対応
装　備	M
マキシム専用。IPで全員攻撃＋炎系の特効。	

 M:マキシム S:セレナ G:ガイ A:アーティー T:ティア R:レクサス H:ハイデッカの略です。



お役立ち編

ジルコンフレイル	IP対応
装　備	GH
攻撃力は抜群。IPで敵全員＋氷系の特効を持つ。	

ジルコンロッド	
装　備	SAT
カタい敵に有効の女性用ロッド。	

シルバーソード	IP対応
装　備	M
通常で光系の攻撃、IPで3倍の効果。	

シルバーレイピア	IP対応
装　備	MSA
通常で光系攻撃、IPで光系特効がある。	

スタッフ	
装　備	SAT
カタい敵に有効な小型の武器。	

スタンガン	IP対応
装　備	R
敵を麻痺させ攻撃する。非売品。	

スピア	IP対応
装　備	GH
重くて丈夫な槍。IPで飛行系の敵に特効あり。	

スリープロッド	IP対応
装　備	SAT
IP効果で敵を眠らせ攻撃する。	

スレイスピーカー	IP対応
装　備	R
敵を眠らせ、攻撃。非売品。	

たいこのつるぎ	IP対応
装　備	MGH
IPで敵のHPの1/6をダメージに変え、通常で光攻撃。	

チェーン	IP対応
装　備	ST
IPで飛行系の敵に有効。女性用のムチ。	

デスピック	
装　備	SAT
通常攻撃で闇の属性の攻撃が可能。	

デュアルブレード	IP対応
装　備	M
エストポリスの伝説の剣	

てんくうのむち	IP対応
装　備	ST
IPで全員攻撃できる氷の属性を持つ剣。非売品。	

トライデント	IP対応
装　備	GH
ガイ専用の槍。水系の特効あり。	

ドラグスレイヤー	IP対応
装　備	全員
魔法防御あり、ドラゴンに有効。非売品。	

バーサクブレード	
装　備	GHR
通常攻撃で闇の属性の攻撃ができる。	

バーニングソード	IP対応
装　備	MGSR
火の属性をおびた剣。IPで敵全員攻撃。非売品。	

バイスプライヤー	
装　備	R
レクサス専用の武器。他の人には装備できない。	

バトルナイフ	IP対応
装　備	全員
IPで雷の属性を持つ。雷系の魔法に弱い敵に特効。	

バトルワイヤー	IP対応
装　備	ST
女性専用のムチ。IPで水系の特効あり。	

バニーのけん	IP対応
装　備	STA
なぜがアーティーも装備できるバニーの剣。	

ハルバート	IP対応
装　備	GH
IPで雷系特効がある。	

ハンドアックス	IP対応
装　備	GH
攻撃力の高いオノ。IPで全員攻撃。	

ひかりのナイフ	IP対応
装　備	全員
魔法防御のあるナイフ。IPで光の属性。非売品。	

ファイアーダガー	IP対応
装　備	MSAT
IPで超強力攻撃＋炎の属性特効。非売品。	

Equipment's Guide

フィグオルゴール	IP対応
装　備	R
敵を混乱におちいらせ攻撃する。非売品。	

ふしちょうのつえ	IP対応
装　備	SAT
火の属性、知力、魔法防御を持つ。非売品。	

フライスレイヤー	IP対応
装　備	全員
飛行系の敵に有効、IPで全員攻撃。非売品。	

フライパン	
装　備	ST
女性専用の武器。ガタい敵に有効がある。	

ブラッドソード	
装　備	M
マキシム専用。通常攻撃で闇系の属性攻撃。	

フランシスカ	
装　備	GH
重くて扱いにくいので力の強いキャラクター向き。	

ブロンズアックス	IP対応
装　備	GH
ガイ専用。IPで全員攻撃の特効あり。	

ブロンズソード	IP対応
装　備	MGH
IPで使用すると水系の特効がある。	

ほうちょう	
装　備	ST
攻撃用に使える包丁。女性専用。	

ホーリースタッフ	IP対応
装　備	SAT
光の属性を発揮するIPで特効攻撃。	

マッドエッジ	IP対応
装　備	MSATR
IPで飛行系の敵に対して特効あり。	

マルチソード	IP対応
装　備	MGH
IP対応で炎系の特効がある。	

ミストレイピア	IP対応
装　備	MSA
通常で水系属性攻撃可能、IPで強力特効。	

メイス	
装　備	SAT
腕力の弱いキャラクター向き。カタい敵に有効。	

メガミノツルギ	IP対応
装　備	ST
光の属性を持ちIPで超強力攻撃可。非売品。	

モーニングスター	
装　備	S
カタい敵に有効。	

ゆきおんなのけん	IP対応
装　備	SGA
防御、魔法防御のある氷の属性の剣。非売品。	

ラックレイピア	
装　備	MSAR
軽い細身の剣。力の弱いキャラクター向き。	

ルーンレイピア	IP対応
装　備	A
IPで全員攻撃、通常で光と闇の特効がある。	

レイニーアックス	IP対応
装　備	MGH
IPで全員攻撃。特殊な能力のあるオノ。	

レイピア	
装　備	MSA
安価で扱いやすく、攻撃力も高い細身の剣。	

れっかのつるぎ	IP対応
装　備	MS
炎の属性をもつ剣。IPで全員攻撃。非売品。	

レッドサーベル	IP対応
装　備	M
IPで炎系の強力な特効あり。通常特効もあり。	

ロックブレーカー	IP対応
装　備	M
マキシム専用。IPで雷系の特効を持つ。	

ロッド	
装　備	SAT
カタい敵に有効。ロッドのなかでは低クラスの武器。	

ロングスタッフ	
装　備	SAT
カタい敵に有効な女性専用の武器。	

ARMOR アーマー・防器

防具には、鎧、盾、兜など直接身体を守るものと、髪飾りや腕輪のように不思議な力で防御するものがあります。

アイアンヘルム	IP対応
装　備	MGH
IPで敵全員のAGLを下げる。	

アポロンシールド	IP対応
装　備	MGH
IPで光系のダメージを数ターン回避。	

あんぜんだいいち	IP対応
装　備	R
混乱に耐性、IPで敵のATPを下げる。	

いかりのリボン	IP対応
装　備	SAT
昏睡に耐性、IPで敵のDFPを下げる。	

エリナイトドレス	IP対応
装　備	ST
防御力の高いドレス。IPでステータス異常回復。	

エリナイトメット	IP対応
装　備	GH
重くて丈夫な兜。IPで敵のDFPを下げる。	

カイトシールド	IP対応
装　備	MGH
盾。IPで味方一人のAGLを上げる。	

カチューシャ	IP対応
装　備	ST
髪飾り。魔法防御効果あり。IPで敵のINTを下げる。	

ガントレット	IP対応
装　備	全員
IPで特定の敵からのダメージを半減。	

キルテッドシルク	IP対応
装　備	ST
毒に耐性あり、IPで戦闘不能、HP回復。	

クリスタルメイル	IP対応
装　備	MGH
IPで全員のHPを回復、毒に対して耐性あり。	

クリスタルメット	IP対応
装　備	MGH
魔法防御のある兜。敵のDFPを下げる。	

クローシュ	
装　備	SATR
頭に装備する防具。軽くて防御力もある。	

クロス	
装　備	全員
誰でも装備できる軽くて動きやすい鎧。	

クロスヘルム	
装　備	MGAHR
男性専用の堅い布製ヘルメット。	

ゴールドグローブ	IP対応
装　備	SATR
IPで炎系攻撃のダメージを数ターン半減。	

ゴールドバンド	IP対応
装　備	SATR
防御効果ヘアバンド。IPで敵全員のINTを下げる。	

しんじゅのかぶと	IP対応
装　備	M
混乱に耐性、IPで敵全員にダメージ反射。	

しんじゅのたて	IP対応
装　備	M
伝説の盾。IPで特効を発揮する。	

しんじゅのよろい	IP対応
装　備	M
毒、麻痺、デ・スに耐性、戦闘不能HPMP完全回復。	

Equipment's Guide

コトアルティ	IP対応
装　備	ST
IPでHPを回復、通常でムージルに耐性を持つ。	

サークレット	
装　備	SATR
頭を保護する兜の一種。魔法防御力あり。	

シースルーケープ	IP対応
装　備	ST
IPで戦闘不能HPMP完全回復。欲しい…。	

シルクトーガ	IP対応
装　備	ST
毒、ムージルに耐性、IPでHP回復。	

シルクローブ	
装　備	SAT
毒に対して耐性を持つ、絹でできたローブ。	

ジルコンアーマー	IP対応
装　備	MGH
防御力最強の鎧。IPで多少MP回復。	

ジルコングローブ	IP対応
装　備	SATR
魔法防御のある腕帯。IPで味方全員DFPを上げる。	

ジルコンヘルム	IP対応
装　備	MGH
IPで敵全員のAGLを下げる。	

シルバーアーマー	IP対応
装　備	MGH
毒に耐性あり、IPでMPを少し回復。	

シルバーヘルム	IP対応
装　備	MGH
魔法防御のある兜。IPで敵全員のAGLを下げる。	

シルバーメイル	IP対応
装　備	MGAHR
毒に耐性あり、IPでMPを少し回復。	

シルバーローブ	IP対応
装　備	SAT
IPでステータス異常回復、毒に耐性あり。	

スモールシールド	
装　備	全員
誰でも装備できる軽くて丈夫な盾。	

ターバン	IP対応
装　備	SATR
頭に巻く防具。IPで敵全員のINTを下げる。	

たいこのかぶと	IP対応
装　備	GH
混乱に耐性、IPでダメージ2倍がえし。	

たいこのたて	IP対応
装　備	GHA
魔法防御があり、ムージルに耐性あり。	

たいこのよろい	IP対応
装　備	GH
麻痺、毒に耐性あり、IPで戦闘不能＋HP完全回復。	

タイトドレス	IP対応
装　備	ST
ぜひセレナとティアに着せたい。IPで昏睡回復。	

たいまのかぶと	IP対応
装　備	MGH
混乱、デ・スに耐性、IPで敵の魔法防御を下げる。	

ダイヤのはくい	IP対応
装　備	R
毒、デ・ス系に耐性、IPでステータス異常を回復。	

チャイナドレス	IP対応
装　備	ST
IPで味方一人のHPを完全回復。	

テクトバックラー	IP対応
装　備	全員
全員装備可能。IPで味方全員のAGLを上げる。	

ドレス	IP対応
装　備	ST
女性専用のドレス。IPでHPかなり回復。	

ハードレザー	IP対応
装　備	MGH
かたい皮の鎧。IPでHP回復効果。	

はくい	IP対応
装　備	R
毒に対して耐性を持つ。IPでHP回復。	

バックラー	
装　備	MGH
小型の盾。扱いやすい軽い腕に付ける盾。	

バニーのおぼん	IP対応
装　備	SAT
ムージルに耐性。アーティーが装備できる…。	

バニーのふく	IP対応
装　備	SAT
毒、麻痺に耐性あり。アーティーが着られる…。	

バニーのみみ	IP対応
装　備	SAT
混乱、昏睡に耐性。アーティーがつけられる…。	

ひかりのよろい	IP対応
装　備	全員
麻痺、毒に耐性、IPでHP回復。	

プチシールド	IP対応
装　備	SATR
小さな盾。IPで味方一人のATPを上げる。	

ふっかつのよろい	IP対応
装　備	MGH
IPで戦闘不能者一人完全HP回復。	

プラチナグローブ	IP対応
装　備	SATR
IPで炎系攻撃を数ターン回避。	

プラチナヘルム	IP対応
装　備	MGH
ヘルメット。IPで敵全員のMGRを下げる。	

プリンセスドレス	IP対応
装　備	ST
毒、ムージルに耐性あり、戦闘不能者全員回復。	

プレートブレスト	IP対応
装　備	GH
ガイ専用の胸当て。IPで戦闘不能、HP回復。	

ブレスレット	IP対応
装　備	ST
腕輪。IPで味方一人のDFPを上げる。	

ブロンズシールド	IP対応
装　備	MGH
IPで味方一人のMGRを上げる。	

ブロンズヘルム	IP対応
装　備	MGH
IPで敵のATPを少し下げる。	

ヘアバンド	
装　備	ST
女性専用の髪飾り。魔法防御が少し上がる。	

ヘビークロス	IP対応
装　備	GH
重く丈夫な鎧。IPで味方全員麻痺を回復。	

ベレー	IP対応
装　備	SATR
軽くて丈夫な帽子。IPで使うと敵のAGLを下げる。	

ホーリーキャップ	IP対応
装　備	SATR
魔法防御のある帽子。IPで敵のMGRを下げる。	

ホーリーシールド	IP対応
装　備	MGH
魔法防御のある盾。IPで光系のダメージを半減。	

ほのおのたて	IP対応
装　備	MGH
男性専用。IPで炎攻撃数ターン回避。	

マジカルビキニ	IP対応
装　備	ST
麻痺に耐性、IPでMP回復。女性専用非売品。	

まないた	
装　備	ST
女性専用の防御用マナイタ。	

メタルメイル	IP対応
装　備	H
IPで味方一人HP全回復。ハイデッカ専用。	

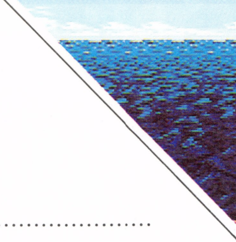
やしゃのかんざし	IP対応
装　備	ST
ムージル系に耐性あり、IPで思わぬ効果あり。	

ルサイナアーマー	IP対応
装　備	ST
デ・ス系に耐性、IPで戦闘不能HP完全回復。	

レザーアーマー	
装　備	全員
ほとんどのキャラクターが装備できる皮の鎧。	

ロックメット	IP対応
装　備	H
石でできたヘルメット。IPで敵のATPを下げる。	

Equipment's Guide



STONE ストーン・秘石

秘石は装備する者のステータスを上げ
また、IPで特殊攻撃を出すことができます。
敵が落としていくことも多いといわれていますが……

あくまのひせき
攻撃力がぐーんとアップする貴重な秘石。IPで敵全員に闇の攻撃をしかける。

イーグルロック
鷲を型取った秘石。装備すると素早さが上がる。IPで飛行系攻撃が2倍になる。

いかづちのひせき
攻撃力、強さ、知力がアップする。IPで使用すると雷攻撃を敵全員にしかけられる。

かぜのひせき
装備すると防御力、素早さが上がる。IPで特効が出るらしいがどんなものかは知られていない。

キャンサーロック
防御力を上げ、IPで使用すると、ある敵の攻撃と同じ効果を出すことができる。

きんりゅうのめ
ステータスに変化が出るらしい。IPで使用すると究極の雷と聖の特殊攻撃が出る。

ぎんりゅうのめ
装備すると魔法防御が上がる。IPで敵全員に対し、水、氷の属性の攻撃が出る。

ゴーゴンロック
攻撃力、防御力を上げるゴーゴンの秘石。IPで使用すると特定の攻撃補助効果が現れる。

こくりゅうのめ
装備した者の魔法防御を上げる。IPで闇と炎の特殊攻撃を繰り出すことができる。

さむらいのひせき
攻撃力、防御力が少し上がる。IPで攻撃力倍増、クリティカルヒットが出ることもある。

ししのきば
キバと呼ばれているが強さ、素早さがアップする秘石の一種。IPで通常の攻撃が2倍になる。

つちのひせき
防御力、魔法防御力が上がる。IPで敵全員に対して打撃系の効果が出せる。

なまずのひせき
根性、魔法防御を上げる。ごくまれにある敵が落としていくことがある。IPで地震攻撃。

にんぎょのひせき
秘石にはめずらしく、女性しか装備できない。各種ステータスアップと、IPで水の全員攻撃が出る。

にんじゃのひせき
装備すると攻撃力が上がる。IPを使うことによって、即死攻撃をくりだすことができる。

バットロック
攻撃力、素早さが上がるこうもりを型取った秘石。IPで敵から魔力を吸い取ることもできる。

ひかりのひせき
強さと知力、そして魔法防御も上がる秘石。IPで使うと敵全員に光攻撃をかけられる。

ほのおのひせき
攻撃力、魔法防御力が少し上がる。IPで使うと炎の全員攻撃が飛びだす。

みずのひせき
IPで使うと敵全員に氷攻撃を見舞うことができる。装備すると防御力、知力、根性がアップ。

やみのひせき
闇の力で装備する者の魔法防御をぐーんとアップ。IPで敵全員即死攻撃が出る。成功率は低め。

RING リング・指輪

指輪は装備する者に不思議な力をもたらし、
各ステータスを上げることができます。
IPで魔法と同じ効果が現れますが魔力は消費しません。

アンテッドリング
魔法防御のポイントがかなりアップするうえに即死攻撃に対して耐性ができる。IPでデスの魔法。

イアリング
セレナ、ティアの女性専用の耳飾り。防御力、魔法防御を少し上げることができる。

インテリリング
装備すると知力のポイントをアップ。IPでエスリトの効果が出るがリング使用時は魔力消費はない。

インテリリングS
ステータス知力をかなり上げることができる。IPで使用するとエスリートの魔法が出る。

ウイッチリング
女性専用のリング。魔法防御を上げることができる。IPでムージルの効果が現れる。

ウイッチリングS
装備すると魔法防御がかなり高くなる。女性専用。IPでムージルの魔法を出すことができる。

ウオムリング
防御力のステータスを上げることができる。IPでウオルムの魔法が出る。

ウオムリングS
装備すると防御力をウオムリングより上げることができる。IPでウオルドの魔法が出る。

エンゲージリング
セレナの専用リング。根性のステータスを驚くほど上げることができるが……

ガラスのうでわ
素早さ、知力、根性を少しずつアップする。IPでの使用はできない。女性専用。

ガラスのピアス
セレナ、ティアの女性専用のピアス。根性をほんの少し上げる。防御用としてはあまり適さない。

ガラスのリング
セレナ、ティアの女性専用のリング。知力、根性を少しだけアップ。IPでフィグの効果。

アングリーリング
知力のポイントを大幅にアップすることができる。IPで使用するとドリッドの効果が現れる。

ゴーストリング
究極の魔法防御上昇アイテム。即死攻撃に耐性もつく。IPで使用するとデバイルの効果が現れる。

シーリング
防御力、素早さ、知力、魔法防御をそれぞれ上げることができる。IPでウオルムの魔法。

ソニックリング
装備した者の素早さのステータスを上げ、IPで使用するとフェイクの魔法が出る。

ダイアリング
セレナ、ティアの女性専用リング。防御力をかなりのポイントで上げることができる。

ドラゴンリング
攻撃力、防御力、素早さ、知力、魔法防御をそれぞれアップ。IPでウオルドの魔法まで出る。

ハイパワーリング
強さのステータスをかなり上げることができる。IPでトゥイークの魔法が出る。

バニーのゆびわ
防御力を少し上げる。即死攻撃に対して耐性がある。女性二人とアーティーが装備できる。

Equipment's Guide

パワーリング
全員が装備することができる。装備すると強さが上がり、IPでトゥイークの魔法が出る。

ヒステリーリング
装備すると根性のポイントがアップ。IPで使用するとドリッドの方法が出る。

フレイリング
装備した者の攻撃力を上げることができる。また、IPで使用するとフレアの魔法が出る。

フレイリングS
攻撃力をアップする。IPでフレイアの効力を魔力消費なしに出すことができる。

プロテクトリング
防御力のステータスを上げ、IPで使用するとディレクトの魔法を出すことができる。

プロテクトリングS
装備すると防御力のステータスをかなりアップ。IPで使用するとディレクトの魔法を出すことができる。

マッスルリング
装備すると攻撃力のポイントが上がり、IPで使用するとディフの魔法が出る。

マッスルリングS
装備すると、攻撃力がいちじるしく上がり、IPでディフの魔法が出せる。

マッハリング
素早さのステータスが上がり、IPでフェイクの魔法が出る。リング使用は魔力は消費しない。

ミステリリング
装備すると攻撃力、防御力が少しずつアップし昏睡に対し耐性がつく。IPでミラールの効果。

ミステリリングS
攻撃力、防御力をアップし、昏睡、魔法封じに対して耐性がつく。IPでミラールの効果も出る。

リアリング
素早さのステータスを少しアップすることができる。IPでリデトの魔法の効果がある。

リアリングS
装備すると素早さのポイントを上げることができる。IPで使用するとリデルトの魔法が出る。

レギリング
装備すると強さのステータスが上がり、IPで使用するとレギオの効果を出すことができる。

レギリングS
強さのポイントをアップし、IPで使用するとレギオンと同じ強さの魔法攻撃を出すことができる。

ロケットリング
装備するとどのリングよりも高く素早さを上げ、IPでフェイクの魔法が出る。

ITEM アイテム・道具

**通常使えるもの、戦闘中のみ使えるもの、
さまざまなアイテムがあります。
あまりに稀少で効果が知られていないアイテムもあります。**

アイスボール
戦闘中、氷属性の攻撃が出る。

あんこくのきのみ
カプセルモンスターに与えるもの。

いなずまのふた
効果は知られていません。

いのちのみなもと
HPの最高値を少し上げる。

いもりのくろやき
HP、MPを少しづつ回復する。

インテリドラッグ
戦闘中、知力を一時的に上げる。

ウォッカ
キャンプ時はHP、戦闘中はATPを上げる。

うるおいのきのみ
カプセルモンスターに与えます。

エクスブーメラン
戦闘中、飛行系属性の超強力な攻撃が出る。

エクスポーション
HPを300以上回復。

エクスマジック
MPを100以上回復。

かなきりごえ
混乱状態を回復する。

けどくやく
毒の状態を治癒する。

コイン
カジノ用のコイン。

コンフボール
戦闘中、敵を混乱させる。

じょうかのしずく
効果は知られていません。

ジン
キャンプ時はHP、戦闘中はATPを上げる。

しんぴのハリ
麻痺状態を回復する。

スイングウイング
行ったことのある町へワープできる。

スモークボール
戦闘から確実に離脱できる。

せいなるきのみ
カプセルモンスターに与えるもの。

そよかぜのきのみ
カプセルモンスターに与えるもの。

だいちのきのみ
カプセルモンスターに与えるもの。

タブローズ
キャンプ時はHP、戦闘中はATPを上げる。

ちからのみなもと
STRの最高値を少し上げる。

ちしきのみなもと
INTの最高値を少し上げる。

テザール
迷宮、ダンジョンから一瞬にして脱出できる。

デスボール
戦闘中、即死攻撃を出せる。成功率は低め。

Equipment's Guide 装備品ガイド お役立ち編

テルテル
HP、戦闘不能を回復。

てんへのいのり
効果は知られていません。

ドラゴンエッグ
８つそろえると願いをかなえてもらえる。

ドラゴンのきば
戦闘中、龍属性の攻撃を与える。

ハイポーション
HPを１００以上回復。

ハイマジック
MPを少し回復。

はやさのみなもと
AGLの最高値を少し上げる。

パラライズボール
戦闘中、敵を麻痺させることができる。

パワードラッグ
戦闘中、攻撃力を一時的に上げる。

ビッグブーメラン
戦闘中、飛行系属性の強力な攻撃が出る。

ファイアボール
戦闘中、炎属性の攻撃が出る。

ブーメラン
戦闘中、飛行系属性の攻撃が出る。

ふしぎなきのみ
カプセルモンスターに与えるもの。

ポーション
HPを少し回復。

ほのおのきのみ
カプセルモンスターに与えるもの。

ほのおのおふだ
効果は知られていません。

マジックガード
戦闘中、魔法防御を一時的に上げる。

まほうのつぼ
MPを少し回復する。

まほうのみなもと
MPの最高値を少し上げる。

まほうのランプ
効果は知られていません。

みみかき
戦闘中、飛行系属性の攻撃を与える。

ミラクロース
戦闘不能、HP、MPをすべて回復。

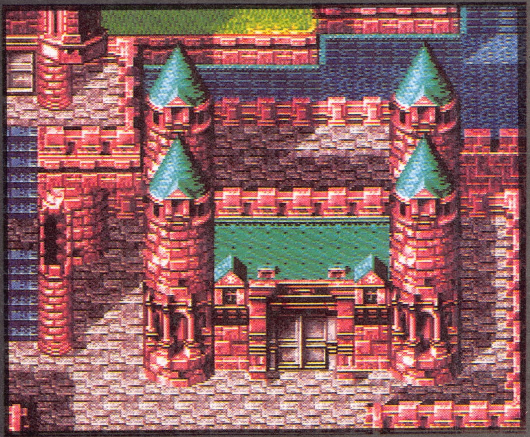
めがみぞう
効果は知られていません。

めざめのこえ
昏睡状態を回復する。

ゆうきのみなもと
GUTの最高値を少し上げる。

ラム
キャンプ時はHP、戦闘中はATPを上げる。

リキュール
キャンプ時はHP、戦闘中はATPを上げる。



MAGIC GUIDE

魔法ガイド

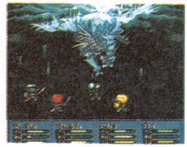
魔法の力は戦闘中も移動中も、マキシムたちにとってなくてはならないもの。町に入ったら、必ず呪文の店を訪れ、新しい魔法を購入するようにしましょう。魔法は、ものによっては使える人が限られているものもあります。



Magic Guide

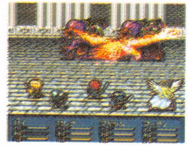
マキシムたちが長い冒険の中で、買い求める魔法の数々。
限られた魔力、使い手を戦いの中でどう使っていくか……。
魔法の使い方一つで、戦闘が何倍にも楽になるはずです。

攻撃電雷系



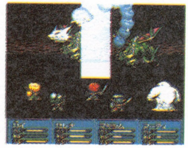
●レ・ギ／5 MP／装備MSATR／600GOLD／電撃で発して相手を攻撃する。**●レ・ギオ**／10MP／装備MSATR／10000GOLD／天から稲妻を浴びせ相手を強力に攻撃する。**●レ・ギオン**／24MP／装備MSATR／30000GOLD／戦闘の場に、電獣を呼び出し超強力な攻撃をしかける。

攻撃火炎系



●フ・レイ／3 MP／装備SATR／300GOLD／空から無数の火の玉をふらせ、相手を攻撃する。**●フ・レア**／6 MP／装備SATR／6000GOLD／巨大な火の玉を浴びせて敵を強力に攻撃する。**●フ・レイア**／20MP／装備SATR／20000GOLD／戦闘の場に、火の鳥を呼び出し火炎攻撃する。

攻撃水系



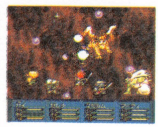
●ウオ・ム／4 MP／装備MSATR／400GOLD／細かい水の粒を浴びせて相手を攻撃する。**●ウオ・ルム**／7 MP／装備MSATR／8000GOLD／水の渦を発生させ敵を巻き込み水流攻撃する。**●ウオ・ルド**／22MP／装備MSATR／25000GO LD／戦闘の場に、水龍を呼び出し強力な攻撃をしかける。

攻撃氷雪系



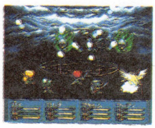
●リ・ア／4 MP／装備MSATR／500GOLD／砕けた氷の粒を天から降らせ敵を攻撃する。**●リ・デト**／8 MP／装備MSATR／9000GOLD／瞬時のうちに吹雪を起こし強力に攻撃する。**●リ・デルト**／22MP／装備MSATR／25000GOLD／戦闘の場に雪女を呼び出し豪雪とともに攻撃する。

攻撃即死系



●デ・ス／4 MP／装備MSATR／15000GOLD／一瞬にして敵の息を止め、死に至らしめる（成功率は低め）。**●デ・バイル**／8 MP／装備MSATR／30000GOLD／デ・ス以上の成功率でかかる、敵に死を呼ぶ呪文。

攻撃聖炎系

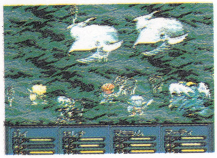


●ガ・イス／20MP／装備A／40000GOLD／天よりもたらされる聖なる炎で相手を焼きつくし攻撃する。**●ガ・イアス**／30MP／装備A／65000GOLD／エルフの力で聖なる光を操り、敵に浴びせ強力な攻撃をする。

 M:マキシム S:セレナ G:ガイ A:アーティー T:ティア R:レクサス H:ハイデッカの略です。



ミラクル編



攻撃補助系

●スレイ／3 MP／装備MSATR／1000GOLD／魔法の霧で相手を昏睡させる。**●スクレイ**／4 MP／装備MSATR／10000GOLD／強力な魔法の霧で相手を昏睡に陥らせる。**●ドリッド**／5 MP／装備MSATR／2000GOLD／相手のDEP（防御力）を下げる。**●ムージル**／5 MP／装備MSAT／15000GOLD／相手の魔法を封じる。**●フィグ**／3 MP／装備MSATR／1000GOLD／相手を混乱させる。



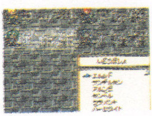
防御系

●アブソーブ／1 MP／装備MSATR／20000GOLD／MP（魔力）を吸い取る。**●フェイク**／4 MP／装備MSATR／2000GOLD／AGL（素早さ）を上げる。**●トゥイーク**／5 MP／装備MSATR／1000GOLD／ATP（攻撃力）を上げる。**●ディフ**／3 MP／装備MSATR／1000GOLD／DEP（防御力）上げる。**●ディレクト**／5 MP／装備MSATR／5000GOLD／DFP（防御）を上げる。**●ミラール**／3 MP／装備MSATR／30000GOLD／相手の魔法を跳ね返す。**●ザルジアン**／4 MP／装備MSATR／5000GOLD／MGR（魔法防御）を上げる。



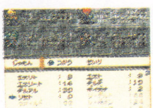
治癒回復系

●エスト／3 MP／装備MSATR／200GOLD／ＨＰ（体力）を少し回復。**●エスリト**／8 MP／装備MSATR／5000GOLD／ＨＰ回復。**●エスリート**／16MP／装備MSATR／20000GOLD／ＨＰ大回復。**●ポイズナ**／2 MP／装備MSATR／300GOLD毒を治癒。**●デルデ**／10MP／装備MSATR／15000GOLD／戦闘不能回復。**●デルアル**／30MP／装備MSATR／30000GOLD／戦闘不能回復＋ＨＰ回復。**●ウェイク**／4 MP／装備MSATR／5000GOLD／昏睡から覚醒。**●パライズ**／2 MP／装備MSATR／800GOLD／麻痺を治癒。



移動脱出系

●スイング／8 MP／装備SATR／2000GOLD／一度行ったことのある町なら瞬時にワープ移動。**●テザー**／8 MP／装備SATR／1000GOLD／ダンジョンから脱出。



特殊魔法系

●リセト／0MP／装備M／0GOLD（人からもらう）／ダンジョン内で部屋に入った時点まで時間を戻し、動かしたものを元あった位置に戻す。**●ライト**／0MP／装備S／0GOLD（セレナが始めから持っている）／特別な状況下で使用可能なる光をともす魔法。

CLIMAX
PRESENTS



LADY STALKER

レディストーカー

～過去からの挑戦～

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



驚異の立体プログラムが、迫真の三次元感覚を可能にした!

かつて体験したことのない、スリリングな三次元画面の中を多彩なアクションで進んでいくドラマテイック・ムービー・アクション「レディストーカー」ついに登場だ。スーパーファミコンの新世代は、このゲームから始まる!!

4月1日発売予定　価格9,980円(税別)

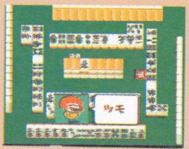
キャッチ・ザ・ハート
TAITO



おなじみサイバラの突撃麻雀、始まるよ!

2月10日発売 価格9,800円(税別)





キャラクターを自由に選んでのフリー対戦モード、勝ち抜き一番の雀皇戦モード、雀荘から雀荘へと流れ流れてのシナリオモード。ちょっとヌケてるサイバラワールドをたっぷりマンキツしてください!



キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO
PUZZLE BOBBLE™
パズルボブル
発売中　価格6,800円（税別）
今度はパズルだね
バブルを発射、バブルをくっつけ、バブルを消して、
バブルでパズル！　対戦モードも100倍楽しいのだ！
ぜんちゃん
VS.
ボブルン
00－00
©TAITO CORP.1995


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
"スーパーファミコン" は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スペースインベーダー
SPACE INVADERS
The Original Game
あの名作をスーパーファミコンで体験できる!
百万本突破へ向け爆進中!
発売中 価格4,980円(税別)
©TAITO CORP. 1994

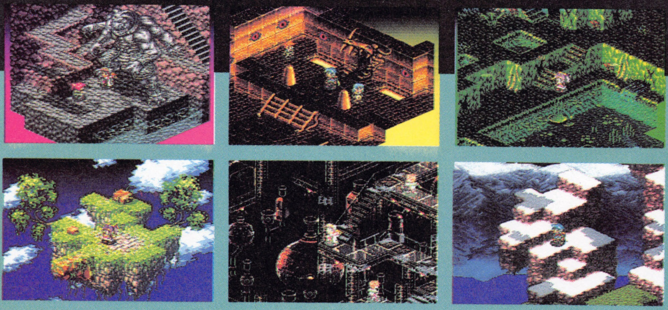
キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®

スーパーファミコン"は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ENERGY BREAKER

エナジーブレーカー



一つのゲームから広がる5つの世界。キャラクター選択によって、まったく異なるシナリオが展開、タクティックス、アクションもさまざまに変化。キミを1000時間釘付けにする、幻想のグラフィック、快感のムーブメント。これが噂のタクティカルコンバットRPG。ついに、この夏、キミのものになる。

7月発売予定　価格未定

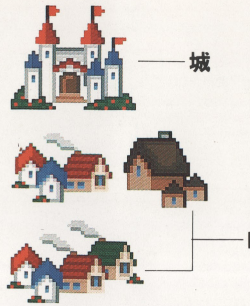

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO
Estpolis
III
エストポリス伝記III
完結編
あなたはまだ何も知らない……。
数々の冒険と共に、体験してきたエストポリスの世界。すべてを見、すべてを知ったあなたでさえも、この結末は想像できない。今、最後のエストポリスがあなたを待っている。
キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®
発売日未定
価格未定
©TAITO CORP.

エストポリス伝記II



キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO®



KEY LIST

キー操作便利表

●データ初期化
スタート＋セレクトを押しながら電源を入れ、デモ画面まで待つ。

●カプセルモンスターの食べたい物
キャンプ画面でセレクト。持っていれば点滅する。

●装備しないで買い物
「だれに装備させるのだ？」という質問のとき、十字キー下。

●IPのヘルプを見る
装備品のヘルプ画面で[IP→]がついている物が、Ａボタンか十字キー全てでヘルプ表示。

●一目でパラメータ
装備したい物に合わせ、LかRでキャラクターを変える。装備可能キャラクター及びパラメータ変化を表示。

●便利ボタン
フィールド、ダンジョン、戦闘それぞれで、Lボタンを押すと、話す、決定、持ち上げる、剣で斬る、選択されているスキル等、その場に応じた行動ができる。

●パチスロ払い戻し表
スロット画面でセレクト、ページ送りはAボタン、戻るときはBボタン。

●ページ切り替え
アイテム、魔法ウィンドーをページごと送るときはLかRを押す。戦闘中はRを押しながら十字キー上下。



MAGIC LIST

マジックリスト

名称	効果	消費MP
レ・ギ	電撃攻撃	5
レ・ギオ	稲妻強力攻撃	10
レ・ギオン	電獣攻撃	24
フ・レイ	火の玉攻撃	3
フ・レア	巨大火の玉攻撃	6
フ・レイア	火の鳥攻撃	20
ウオ・ム	水の粒攻撃	4
ウオ・ルム	水の渦攻撃	7
ウオ・ルド	水龍攻撃	22
リ・ア	氷の粒攻撃	4
リ・デト	吹雪攻撃	8
リ・デルト	雪女攻撃	22
デ・ス	即死攻撃	4
デ・バイル	即死攻撃強	8
ガ・イス	聖炎攻撃	20
ガ・イアス	聖光攻撃	30
スレイ	昏睡	3
スクレイ	強力昏睡	4
ドリッド	DEPを下げる	5
ムージル	魔法封じ	5
アブソーブ	MPを吸い取る	1
フェイク	AGLを上げる	4
トゥイーク	ATPを上げる	5
フィグ	混乱	3
ディフ	DEPを上げる	3
ディレクト	防御強化	5
ミラール	魔法反射	3
エスト	HP少し回復	3
エスリト	HP回復	8
エスリート	HP大回復	16
ポイズナ	毒を治癒	2
デルデ	戦闘不能を回復	10
デルアル	戦闘不能HPを回復	30
ザルジアン	MGR上げる	4
ウェイク	覚醒	4
パライズ	麻痺を治癒	2
スイング	町に移動	8
テザー	ダンジョン脱出	8
リセト	時間を戻す	0
ライト	光をともす	0

ESTPOLISⅡ
OFFICIAL GUIDE BOOK



EstpolisⅡ
エストポリス伝記
™

2月24日発売予定　価格9,980円（税別）

ESTPOLIS Ⅱ
OFFICIAL GUIDE BOOK



2月24日発売予定 価格9,980円（税別）